

Essi Savio

LUOVUUTTA ILMAN KONTEKSTIA?

Nimien kääntäminen videopelissä *Horizon Zero Dawn*

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta
Pro gradu -tutkielma
Marraskuu 2019

Tampereen yliopisto
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriopinnot
Saksan kääntämisen ja tulkkauksen opintosuunta
Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

SAVIO, ESSI: Luovuutta ilman kontekstia? Nimien kääntäminen videopelissä *Horizon Zero Dawn*

Pro gradu -tutkielma, 67 sivua
Saksankielinen lyhennelmä, 15 sivua

Marraskuu 2019

Tässä tutkielmassa perehdyn videopelien lokalisointiin, erityisesti nimien kääntämiseen. Tavoitteenani on kartoittaa verrattain vähän tutkittua videopelien kääntämistä sekä kaventaa kuilua pelitutkimuksen ja käännöstieteen välillä tekemällä monitieteistä tutkimusta. Tutkielman fokus on nimien kääntämisessä, ja aineistona on *Horizon Zero Dawn* -pelin nimistö.

Analyysissa vertailen pelin suomenkielistä ja saksankielistä käännöstä alkuperäiseen englanninkieliseen versioon sekä keskenään. Tarkastelen, millaisia käännösstrategioita nimien kääntämisessä on käytetty. Mahdollisia käännösstrategioita ovat Ainialan ym. (2016) sekä Leppihalmeen (1997) teoksista poimitut laina, käännös, korvaaminen, foneettinen adaptaatio sekä poisto. Erityisesti analyysissa painottuu korvaamisstrategia, sillä tutkielman keskiössä on luovuuden käyttö videopelien kääntämisessä, ja lähdekielisen nimen korvaaminen ilmentää strategioista parhaiten kääntäjän luovaa ilmaisua. Analyysissa pyrin huomioimaan luovuutta rajoittavat tekijät, joita ovat rajallinen tila sekä konteksti tai sen puute (Bernal-Merino 2015; O'Hagan & Mangiron 2013; Dietz 2006). Tutkielman hypoteesina on, että aineistossa esiintyy eniten lainaa eli kääntämättä jättämistä sekä sananmukaista kääntämistä ja vähiten adaptaatiota ja poistoa.

Tutkielmasta käy ilmi, että laina ja kääntäminen todella ovat suosituimmat käännösstrategiat aineistossa kummassakin kieliparissa. Foneettista adaptaatiota esiintyi vain kerran ja poistoa ei lainkaan. Korvaamista esiintyi melko vähän, ja se oli yleisempää suomenkielisessä kuin saksankielisessä versiossa. Tilanpuute ei näyttänyt vaikuttaneen nimien kääntämiseen, ja kontekstilla oli ollut vaikutusta luovuuden käyttöön vain joissakin tapauksissa. Käännösstrategioiden käyttö oli melko epäjohdonmukaista, ja luovuuden käytön syynä näytti ollen enimmäkseen pyrkimys kielellä leikittelyyn.

Avainsanat: videopelit, lokalisointi, nimien kääntäminen, käännösstrategiat, englanti, suomi, saksa

Sisällys

1 Johdanto	1
2 Videopelit.....	5
2.1 Videopelin käsite ja määritelmä.....	5
2.2 Interaktiivisuus ja immersio videopelissä	7
2.3 Videopelien narratiivisuus	11
3 Videopelien kääntäminen.....	16
3.1 Lokalisoinnin ja kääntämisen rajanveto videopelien kontekstissa	17
3.2 Videopelin lokalisointiprosessi	20
3.3 Luovuuden käyttö videopelien kääntämisessä	23
4 Nimet ja nimien kääntäminen	29
4.1 Erisnimi vai yleisnimi?	29
4.2 Nimet fiktiossa	31
4.3 Erisnimien kääntäminen.....	36
5 Aineisto ja tutkimusmenetelmä.....	39
5.1 Horizon Zero Dawnin monipuolinen maailma	39
5.2 Pelin alaluokittelu	40
5.3 Tutkielman tavoitteet ja metodit	41
6 Rajoitettua luovuutta nimien käännöksissä.....	45
6.1 Henkilönnimet.....	45
6.2 Paikannimet.....	46
6.3 Koneiden nimet	50
6.4 Aseiden ja asujen nimet	52
6.5 Muut nimet.....	56
6.6 Yhteenveto	59

7 Johtopäätökset.....	63
Lähdeluettelo.....	68
Pelilähteet.....	73
Primääriset	73
Sekundääriset	73

DEUTSCHE KURZFASSUNG

1 Johdanto

Erilaiset videopelit ovat tänä päivänä valtavan suosittu viihdemuoto eri puolilla maailmaa. Vuonna 2018 Suomessa 10–75-vuotiaista jopa 76,1 % pelasi satunnaisesti jotakin digitaalista peliä, ja aktiivisia pelaajia oli peräti 60,5 % (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 24). Saksassa satunnaisia pelaajia oli samana vuonna 42 % väestöstä, aktiivisia 35 % (Puppe 2018). Videopelit tarjoavat mahdollisuuden irrottautua todellisuudesta ja uppoutua aivan toisenlaiseen maailmaan, jossa mahdollon muuttuu mahdolliseksi ja vain mielikuvitus on rajana. Pelaamalla voi myös viettää aikaa muiden ihmisten kanssa ja olla kanssakäymisessä ihmisten kanssa eri puolilta maailmaa.

Viihdeohjelmisto- eli peliala on kasvanut viimeisten vuosikymmenien aikana, ja luonnollisesti myös alan käännösten tarve on lisääntynyt. Pelien lokalisoinnin tai kääntämisen historia ulottuukin yhtä pitkälle kuin pelien tuotannon historia. Tästä huolimatta käännöstiede, pelitutkimus tai mikään tieteellinen tutkimus ei ole osoittanut pelikääntämistä kohtaan kovin suurta kiinnostusta. (Bernal-Merino 2008a, 57; O'Hagan & Mangiron 2013, 46.) Vuosien 1984–2006 käännösteknologiaa käsittelevistä julkaisuista vain 1,51 % koskivat lokalisointia (Sin-wai 2013, 260). Onnistunut lokalisointi voi jopa kaksinkertaistaa pelin tuottamat voitot ulkomailla (Melnick & Kirin 2008, 19), joten on erikoista, ettei aihe ole saanut osakseen enemmän kiinnostusta tutkimuksessa.

Lisäksi monet käännösopetusta tarjoavat laitokset eivät ole sisällyttäneet opetusohjelmiinsa videopelihin keskittyviä kursseja. Esimerkiksi Tampereen yliopistossa aihetta käsitellään vain yhdellä käännöstieteen kurssilla, joka sekin on luonteeltaan johdannonomainen katsaus kaikenlaiseen lokalisointiin eikä keskity yksinomaan peliteollisuuteen. Bernal-Merino (2008a) uskoo akateemisen kiinnostuksen puutteen johtuvan yhtäältä siitä, että lokalisoinnin ala on syntynyt elektroniikkateollisuuden tarpeista eikä käännöstieteelliseltä pohjalta. Yliopistoilla ei välttämättä yksinkertaisesti ole tietoa tästä uudesta alasta, tai sitten kyse on ajallisten tai taloudellisten resurssien tai vain kiinnostuksen puutteesta. (Mts. 143–144.) On vaikea uskoa, että tieteellinen tutkimus olisi niin huonosti valistunut tai kiinnostunut aikansa ilmiöistä kuten videopelien massiivisesta suosiosta, ettei aihetta tutkittaisi tai opetettaisi. Resurssien puute lienee todennäköisempi syy kuin tietämättömyys tai heikko kiinnostus.

Toisaalta tieteellisen tutkimuksen vähäisyys voi selittyä myös peli- ja lokalisointiteollisuuksien haluttomuudella päästää tutkijoita piireihinsä. Syynä voi olla huono ymmärrys siitä, kuinka paljon

kielellinen sisältö vaikuttaa pelien laatuun, ja lisäksi pelituotannon tiukkoihin aikatauluihin on vaikeaa mahdollistaa tutkimusta. (Bernal-Merino 2015, 3.) Alalla toimivat kielen ammattilaiset ovat vähälukuisia, eikä heillä välttämättä ole aikaa tai halua opettaa alasta kiinnostuneita (Bernal-Merino 2008a, 144).

Tämän tutkielman tavoite onkin kaventaa kuilua akateemisen tutkimuksen ja peliteollisuuden välillä ja tuoda arvokasta, uutta tietoa vähän tutkitulle pelikäntämisen alalle. Välillisenä tavoitteena on avata ovia poikkitieteelliselle tutkimukselle käännöstieteen ja informaatiotieteiden välillä. Tampereen yliopisto tarjoaa pelitutkimuksen maisteriohjelman, ja osa yliopiston pelitutkijoista on niittänyt maailmanlaajuista mainetta pelitutkimuksen kentällä. Pelien lokalisointi ja kääntäminen ei kuitenkaan ole saanut jalansijaa Tampereella, ja olisikin korkea aika muodostaa linkki pelitutkimuksen ja käännöstieteen välille.

Tutkielmassani tarkastelen erisnimien kääntämistä videopeliaineistossa. Nimet ovat osa pelin narratiivisia elementtejä eli narratiivia rakentavia tekijöitä. Aiemmassa tutkimuksessa narratiivisiin elementteihin on laskettu pelin fiktiivinen maailma eli miljöö ja hahmot, pelin tarinan ja juonen rakentuminen sekä vastaanotto eli pelaajan oma tulkinta (Egenfeldt-Nielsen ym. 2012, 199). Erisnimiä ei siis ole aiemmin sisällytetty pelin narratiiviin, mutta tulkitsen ne osaksi pelin miljööä. Valitsin aineistoksi seikkailuroolipelin *Horizon Zero Dawn*, koska se on yksi suosikkipeleistäni ja koska siinä on todella rikas ja monipuolinen narratiivi. Keräsin pelistä aineistoon erilaisia narratiivia rakentavia nimiä: hahmojen, paikkojen, robottilajien eli koneiden, aseiden, asujen sekä erinäisten kulttuuristen käsitteiden kuten heimojen ja tekoälyjen nimiä. Aineiston muodostavat lähdekieliset eli englanninkieliset sekä suomen- ja saksankieliset käännösnimet. Valitsin nimet tutkielman keskiöön siitä syystä, että olin aiemmin kiinnittänyt huomiota niiden käännöksiin pelatessani peliä.

Analyysimetodologia perustuu aiempiin tutkimuksiin. Ainialan ym. (2016) mukaan nimien kääntämisessä käytetään yhtä tai useampaa seuraavista strategioista: laina eli kääntämättä jättäminen, käännös, (foneettinen) adaptaatio ja korvaaminen. Lainaaminen tarkoittaa lähdekielisen nimen siirtämistä sellaisenaan kohdetekstiin. Käännös on kääntäjän kohdekielinen tulkinta lähdekielisestä nimestä. Adaptaatioissa lähdekielinen nimi mukaillaan noudattamaan kohdekielen äänneasua. Korvaaminen tarkoittaa lähdekielisen nimen korvaamista kohdekielisellä nimellä. (Mts. 261.) Lisäksi Leppihalmeen (1997) mukaan nimi voidaan myös poistaa tai korvata

yleisnimellä (mts. 7). Tutkielman analyysissä tarkastelen, mitä näistä viidestä strategiasta (laina, käännös, adaptaatio, korvaaminen, poisto) aineistossa esiintyy.

Lisäksi tarkastelen, millaisia luovia ratkaisuja käännöksistä löytyy, sillä luovuus on olennainen teema pelilokalisoinnin alalla. Lokalisoinnissa ei pelkästään käännetä pelin kielellisiä elementtejä, vaan tavoitteena on koko tuotteen muokkaaminen kohdekäyttäjälle sopivaksi. Sin-wain (2013) mukaan lokalisointiprosessi eroaa vaikkapa asiategstin kääntämisestä siinä, että lokalisointi alkaa jo alkuperäisen eli lähdekielisen tuotteen valmistusvaiheessa, kun taas kääntäminen sijoittuu yleensä vasta prosessin loppupuolelle tai jälkeen. Kielellinen kääntäminen on oikeastaan vain yksi osa lokalisointiprosessia. (Mts. 347.) Muita muokkausta vaativia osa-alueita ovat tuotteen tekniset, kulttuuriset, taloudelliset sekä oikeudelliset aspektit (mts. 349), ja ne kaikki vaikuttavat siihen, kuinka paljon ja miten pelien kääntämisessä voidaan käyttää luovuutta.

Esimerkiksi rajallinen merkkimäärä voi johtaa siihen, että lähdetekstin semanttista eli merkitysisältöä on muokattava käännösprosessissa tai kohdetekstiin on keksittävä ehkä aivan erilaista sisältöä korvaamaan lähdeteksti, joka suoraan käännettynä olisi liian pitkä. *Final Fantasy X* -pelin lokalisoinnissa jouduttiin keksimään uusi nimi *Kachofugetsu*-miekalle, koska sen sananmukainen käännös olisi vienyt liikaa tilaa (O'Hagan & Mangiron 2013, 160). Miekalle annettiin uusi nimi *Painkiller*, jonka semanttinen sisältö poikkeaa täysin lähdekielisestä, mutta kuvaa miekan ominaisuuksia pelissä (mp.). Tässä esimerkissä käytettiin korvaavaa käännösstrategiaa, ja tutkielman analyysissä kartoitan aineistosta vastaavanlaisia tapauksia. Analysoin semanttisen sisällön muutosta lähdekielestä kohdekieleen ja pohdin, millaiset tekijät ovat saattaneet vaikuttaa käännösratkaisuun.

Tutkielman alussa esittelen videopelien maailmaa ja ominaisuuksia. Luvussa 2 tarkastelen videopelin käsitettä ja määritelmiä, minkä jälkeen etenen videopelien ominaisimpaan piirteeseen eli interaktiivisuuteen sekä havainnoin, mitä on immersio ja miten se muodostuu. Luvussa 3 käsittelen lokalisointia ja selvitän, miten se eroaa kääntämisestä. Lisäksi käyn läpi, millainen lokalisointiprosessi tyypillisesti on ja millaista videopelien kääntäminen on käytännössä. Tarkastelussa on myös videopelien kääntämisessä käytetty luovuus sekä *transcreationin* käsite. Luvussa 4 teen lyhyen katsauksen erisnimien ja yleisnimien välisiin eroihin ja samankaltaisuuksiin. Sen jälkeen tarkastelen nimien käyttöä ja merkitystä fiktiossa, minkä jälkeen otan mukaan käännöstieteellisen näkökulman ja selvitän, kuinka erisnimet yleensä käännetään. Tutkielman aineiston pohjalla toimiva *Horizon Zero Dawn* saa esittelyn luvussa 5. Siinä käyn läpi, millaisesta pelistä on

kyse, millainen narratiivi siinä on ja millaisessa kehyksessä se on videopelien kulttuurissa. Luvussa 5 esittelen tarkemmin myös tutkielman tavoitteet ja tutkimusmenetelmät, jotka perustuvat aiemmissa luvuissa esiteltyyn teoreettiseen viitekehykseen. Luvussa 6 käyn läpi aineiston analyysin edellisessä luvussa esiteltyjen tutkimusmenetelmien avulla. Luku on jaettu alalukuihin aineiston nimien yläkäsitteiden mukaan, ja lopuksi luvussa 7 vedän yhteen tutkielman tulokset, pohdin tutkielman merkitystä ja tulevan tutkimuksen mahdollisuuksia.

2 Videopelit

Tämän luvun tarkoituksena on valottaa videopelien merkitystä, rakennetta ja piirteitä. Aluksi selvitetään luvussa 2.1, mitä tutkimuksessa ja tässä tutkielmassa tarkoitetaan käsitteellä videopeli ja millaisia vaihtoehtoisia termejä sille löytyy. Luku 2.2 käsittelee videopelien tärkeintä ominaisuutta, interaktiivisuutta, sekä immersiota eli syventymisen tilaa ja sen piirteitä. Luvussa 2.3 tarkastelen videopelin narratiivisuutta ja ei-narratiivisuutta.

2.1 Videopelin käsite ja määritelmä

Pelitutkimuksessa on syntynyt lukuisia eri määritelmiä videopelin käsitteelle. Frasca (2001) ehdottaa videopelille kahta määritelmää, suppeaa ja laajaa. Suppean ja Frasca omasta mielestä jopa naiivin määritelmän mukaan videopelejä ovat kaikki tietokoneella pelattavat pelit. Laajempi määritelmä, jota Frasca itsekin suosii, on seuraava: ”-- mikä tahansa tietokonepohjainen viihdeohjelmisto, joka pohjautuu tekstiin tai kuviin, toimii millä tahansa sähköisellä alustalla kuten tietokoneella tai konsolilla ja johon osallistuu yksi tai useampi pelaaja joko fyysisessä tai virtuaalisessa ympäristössä”. (Mts. 4.) On selvää, että koska tänä päivänä videopelien kirjo on todella laaja, Frasca suppea määritelmä on auttamattoman kapea, kun taas laajempi määritelmä kuvaa paremmin erilaisten videopelien kirjoa.

Mangiron Hevia (2007) kuitenkin huomauttaa Frasca määritelmän sulkevan ulkopuolelleen arcade- eli kolikkopelit (kuten huoltoasemien peliautomaatit) ja itse määrittelee videopelin ”interaktiiviseksi multimediatekstiksi, joka yhdistää sanoja, kuvia ja ääntä, ja jonka päätavoite on viihdyttää”. Määritelmä on tehty käännöstieteen näkökulmasta, sillä se huomioi käännöksen monipuolisuuden: sana, kuva ja ääni täytyy kääntää tai lokalisoida niin, että ne muodostavat harmonisen kokonaisuuden, ja että pelaajan odotukset yhtä mukaansatempaavasta kokemuksesta kuin lähdekielisessä pelissä täyttyvät. (Mangiron Hevia 2007, 307–308.) Videopelin funktion suhteen Mangiron Hevia ei sen sijaan ole onnistunut huomioimaan pelikentän monipuolisuutta. Määritelmä painottaa viihhteellisiä pelejä ja sulkee osittain ulkopuolelleen ns. vakavat pelit – suomenkielisissä yhteyksissä myös hyötypelit (ks. esim. Kivinen 2008) – eli oppimis- tai liikuntatavoitteiset pelit, joiden pääasiallinen funktio ei varsinaisesti ole viihdyttää pelaajaa. Toisaalta viihde on niissäkin tärkeässä asemassa, koska funktiona on ”valjastaa viihhteelliset pelit hyötykäyttöön” (mts. I).

Mangiron Hevian määritelmässä tulisikin painottaa sitä, ettei viihteellisyys ole *pää*tavoite kaikissa videopeleissä.

Bernal-Merino (2015) tavoittelee käytännöllisyyttä ja antaa samankaltaisen mutta tarkemman määritelmän, joka sisältää eri tarkoitusta varten suunnitellut pelit. Hänen mukaansa kyseessä on multimodaalinen, interaktiivinen, tietokoneohjelmistoon pohjautuva viihteen muoto. Se on suunnattu joko yhdelle tai useammalle käyttäjälle joko viihde- tai opetustarkoituksessa, ja sitä ohjataan jonkinlaisella oheislaitteella ja katsellaan näytöltä. Videopelin aihe voi vaihdella laidasta laitaan ihmisen mielikuvituksen rajoissa. (Bernal-Merino 2015, 18.) Tänä päivänä videopelejä on niin paljon erilaisia – eri alustoille, eri aiheista, eri pelaajille, eri näköisiä – että Bernal-Merinin määritelmä kuvastanee todellisuutta parhaiten. Jarva (2017) huomauttaa, että tämä määritelmä ”ei ota huomioon mobiilipelejä, joilla ei ole erillistä ohjainta, jos kosketusnäyttöä ei pidetä ohjaimena toimivana oheislaitteena” (mts. 6). Määritelmää voitaisiinkin täydentää lisäämällä, että videopeliä ohjataan jonkinlaisella oheislaitteella tai alustan kosketusnäytöllä.

Myös itse termille videopeli on esitetty vaihtoehtoja pelitutkimuksen kentällä, ja niiden merkitykset ovat osittain samoja ja osittain erilaisia kuin videopelin. Varhaisimpiin ja yksiselitteisimpiin termeihin kuuluu ’elektroninen peli’ (*electronic game*), joka ei ole merkitykseltään täysin identtinen videopelin kanssa; videopelissä video-etuliite viittaa näyttöpäätteeseen eli televisio- tai LCD-ruutuun, jolta peliä seurataan, ja elektronisissa peleissä kuten pinball-pelikoneissa ei vastaavaa näyttöpäätettä ole (Bernal-Merino 2015, 14). Termi ’digitaalinen peli’ (*digital game*) on merkityksisällöltään käytännössä sama kuin videopeli, mutta harvemmin käytössä (mts. 15). Toisinaan sitä käytetään erottamaan videopelit esimerkiksi lauta- tai korttipeleistä (ks. esim. Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018). Digitaalinen peli toimii joskus myös yläkäsitteenä videopelille ja ’tietokonepelille’ (*computer game*), jotka taas eroavat toisistaan alustansa perusteella: videopelit mielletään konsoleilla pelattaviksi, tietokonepelit PC:llä pelattaviksi (O’Hagan & Mangiron 2013, 63–65). Tämän päivän konsolit eivät kuitenkaan paljoa eroa ominaisuuksiltaan tietokoneista, sillä esimerkiksi PlayStation 4 -konsoli mahdollistaa pelaamisen lisäksi myös internetin selailun ja elokuvien katselun yhtä lailla kuin tietokone, älypuhelin tai tabletti. Lisäksi monet pelit julkaistaan useammille eri alustoille; esimerkiksi Fallout 76 -peliä voi pelata sekä PlayStation 4:llä, PC:llä että Xbox One -konsolilla.

Neljäs vaihtoehtoinen ja melko tuore, Bernal-Merinin (2015) itse kehittämä termi on *Multimedia Interactive Entertainment Software*, lyhennettynä *MIES*. *Multimedia* viittaa pelien multimodaalisuuteen eli kuvien, sanojen, äänen, musiikin ja muiden moodien muodostamaan kokonaisuuteen, *interactive* kertoo pelien toiminnan pohjautuvan pelaajan ja pelin väliseen vuorovaikutukseen, *entertainment* rajaa pelit viihteelliseksi toiminnaksi ja *software* kertoo pelin toimivan teknologisen järjestelmän ohjeiden mukaan. Pituutensa ansiosta *MIES* on tarkka vastine videopeli-termille ja painottaa erityisesti interaktiivisuutta, joka on tärkein erottava tekijä videopelien ja muiden viihteen muotojen välillä. (Mts. 15–16.) Termin huomattavin ongelma lienee hyötypelien huomiotta jättäminen. Hyötypelit voidaan kyllä nähdä videopelin alalajina tai genrenä, mutta *MIES*:n kaltaisissa deskriptiivisissä termeissä olisi syytä huomioida, ettei viihteellisyys ole kaikkien pelien olennaisin ominaisuus, koska muutoin hyötypelejä on haastavaa sijoittaa niiden alle.

Tässä tutkielmassa käytetään termiä videopeli, koska se on yleisimmin käytössä sekä tutkimuksessa että lokalisointiteollisuudessa (O'Hagan & Mangiron 2013, 65). Suomen kielessä videopeleihin voidaan viitata myös vähemmän spesifillä sanalla 'peli' (Kielitoimiston sanakirja, s.v. *peli*), jota käytetään tässä tutkielmassa rinnakkain videopelin kanssa. Nämä kaksi synonyymistä termiä ovat pelaajien keskuudessa suurimmassa suosiossa myös omien kokemusteni perusteella. Yllä esitelty Bernal-Merinin (2015, 14) käytännönläheinen määritelmä palvelee parhaiten tutkielman tarkoituspäi, sillä se on tarpeeksi laaja käsittämään monenlaiset eri pelimuodot ja toisaalta tarpeeksi tarkka erittelemään nämä toisistaan. Lisäksi tutkielman aineisto, PlayStation 4 -konsolilla pelattava ja television ruudulta seurattava videopeli, sijoittuu hyvin tämän termin ja määritelmän alle.

2.2 Interaktiivisuus ja immersio videopelissä

Videopeli on siis multimodaalinen, interaktiivinen viihdeohjelmisto. Multimodaalisuus tarkoittaa, että videopeli hyödyntää useita eri moodeja eli merkkijärjestelmiä sekä mediuumeja eli viestinnän kanavia; peleissä yhdistyvät liikkuva ja liikkumaton kuva; ääni kuten puhe, musiikki ja äänitehosteet; kirjoitettu ja ääneen luettu teksti jne. Lisäksi tämän päivän videopeleissä voidaan käyttää kolmea eri aistia: näköä, kuuloa ja tuntoa, joista jälkimmäinen ilmenee ohjaimen tärinänä. Virtuaalitodellisuutta hyödyntävissä pelit tarjoavat eniten ärsykeitä näille kolmelle aistille yhtäaikaaisesti ja tuovat mielenkiintoisen ulottuvuuden pelien interaktiivisuuteen.

Interaktiivisuus on avaintekijä erottamaan videopelit perinteisemmistä viihteen muodoista kuten kaunokirjallisuudesta tai elokuvista (Dovey & Kennedy 2006). Vaikka elokuvan katsomistakin voidaan tavallaan pitää interaktiivisena prosessina, jossa katsojan ennakkotiedot ja aktiivinen tulkinta vaikuttavat hänen elokuvakokemukseensa, videopeleissä interaktiivisuus nousee toiselle tasolle, jota kutsutaan *konfiguraatioksi*: pelaajan tulkinta ja valinnat pelaamisen aikana yhdessä vaikuttavat pelin maailmaan ja tarinaan ja sitä kautta pelikokemukseen. Videopelin pelaajan on opittava kuinka juuri se peli, jota hän parhaillaan pelaa, toimii, eikä pelissä tapahdu eikä tarina etene ilman pelaajan aktiivista toimimista ja puuttumista tapahtumien kulkuun oppimillaan tavoilla. (Mts. 6–7.)

Kaikki pelit ovat interaktiivisia, mutta joissakin peleissä pelaajan valinnat ja mielikuvitus saavat enemmän vapautta kuin muissa. Esimerkiksi The Sims -pelisarjan pelaaja saa rakentaa ja sisustaa sellaisen talon kuin haluaa ja asuttaa sen itse suunnittelemillaan hahmoilla, joita hän voi ohjata mielivaltaisesti. Skaalan toisessa päässä on esimerkiksi Flappy Bird -mobiilipeli, jossa ainoana tavoitteena on saada lintu lentämään putkien välissä näpäyttämällä kosketusnäyttöä toistuvasti, eikä pelaajalla ole muita vaihtoehtoja kuin joko toimia tämän säännön mukaan tai peli päättyy saman tien.

Interaktiivisuus liikkuu myös toiseen suuntaan, sillä videopeli vaikuttaa aina pelaajaansa tavalla tai toisella. Pelaaminen vaatii aikaa ja vie tilaa muilta askareilta, se voi muuttaa pelaajan mielialaa ja käytöstä, ja lisäksi peli viestii esimerkiksi opettamalla ja muokkaa pelaajan ajattelutapaa (Egenfeldt-Nielsen ym. 2013, 30). Yhtenä vaikuttamisen mittarina voidaan pitää myös sitä, millaisen immersion kokemuksen peli luo. Immersio-käsitteen taustalla on Csikszentmihalyin (1990) psykologinen käsite 'flow'. Csikszentmihalyi kuvaa flow-tilaa optimaaliseksi kokemukseksi, jossa ihminen on niin keskittynyt tavoittelemaan jotain päämäärää, että ulkomaailma tuntuu sulkeutuvan kokonaan hänen mielensä ulkopuolelle. (Mts. 18–19.)

Pelitutkimuksessa käytetty immersion käsite on käytännössä sama asia: pelaaja on niin uppoutunut pelin maailmaan, ettei kiinnitä huomiota ympäristöönsä. Hän tietää, etteivät pelin tapahtumat ole todellisia, mutta pitää niitä todenomaisina eikä ajattele pelaavansa peliä (Domsch 2013, 28). Brown ja Cairns (2004) näkevät flow'n ja immersion eroavan toisistaan kestossa, sillä flow on pitkäkestoista ja katkeaa pienestäkin keskeytyksestä, kun taas immersio on vain hetkellinen tunne (Brown & Cairns 2004, 1300). Pelien yhteydessä puhutaan yleensä flow'n sijaan immersioista, ja

Ermi & Mäyrä (2005, 4) puoltavat termin käyttöä myös siksi, että se korostaa pelaamisen aikana tapahtuvia psyykkisiä prosesseja.

Newman (2009) argumentoi, että välinäytösten (*cut-scene*) eli pelaamisen keskeyttävien videopätkien käyttämisen sijaan pelinrakentamisessa tulisi soveltaa elokuvamaisia tekniikoita kuten äänisuunnittelua ja erilaisia kuvaamistapoja pelaamiseen. Tämä pitää yllä immersion kokemusta ja auttaa vaikuttamaan pelaajaan tunteellisella tasolla. (Mp.) Näin ollen immersio voi katketa, jos pelaaminen keskeytyy välinäytöksellä. Newman suosittelee pelintekijöitä pitämään välinäytösten määrän mahdollisimman alhaisena, koska jokaista välinäytöksen minuuttia kohti pelaajalla voi kestää jopa 30 minuuttia saavuttaa immersio uudelleen (mp.). Tämä interaktiivisuutta painottava näkökulma perustuu kyllä todellisuuteen, mutta asettaa immersion ehkä jokseenkin yksipuoliseen valoon. Immersio koostuu ja siihen vaikuttavat muutkin tekijät kuin pelaajan osallistumisen kesto ja intensiivisyys, ja niihin perehdytään seuraavaksi.

Brown ja Cairns (2004) jakavat immersion kolmeen eri tasoon: sitoutuminen (*engagement*), uppoutuminen (*engrossment*) ja täydellinen immersio (*total immersion*). Sitoutumisvaiheessa olennaista on, että peli sopii pelaajan aiempiin mieltymyksiin esimerkiksi genrein suhteen ja että pelin ohjauksen opettelu on suhteellisen vaivatonta. Sitoutuessaan pelaaja on kiinnostunut ja halukas pelaamaan peliä. (Mts. 1298.) Uppoutumiseen vaaditaan hyvin rakennettu peli, jossa visuaalinen puoli yhdessä tehtävien ja juonen kanssa muodostavat toimivan pelimaailman. Tällöin pelaaja panostaa pelaamiseen niin paljon, että hänelle muodostuu tunneside peliin ja sen maailmaan. Tunnesiteen johdosta pelaajan huomio kiinnittyy pääasiassa vain pelaamiseen. Täydellisessä immersiossa pelaaja on jo niin syvällä pelimaailmassa, ettei hän enää ajattele pelaavansa peliä vaan päästää irti todellisuudesta. Pelimaailman on oltava uskottava ja muodostettava harmoninen kokonaisuus hahmojen ja tarinan kanssa, jolloin pienetkin yksityiskohdat ovat tärkeitä. Mitä enemmän vaivaa pelaaja näkee pelaamisen eteen, sitä syvemmällä immersiossa hän on. (Mts. 1299.)

Ermi & Mäyrä (2005, 5) kritisoivat Brownin ja Cairnsin lähestymistapaa ja toteavat, että se keskittyy lähinnä pelaajan syventymisen (*involvement*) määrään eikä huomioi laadullisia eroja syventymisen eri muotojen välillä. He jakavat immersion kolmeen laadulliseen luokkaan, joita he kutsuvat SCI-malliksi (*Sensory, Challenge, Imaginative*) (mts. 7).

Ensimmäinen immersion muoto on nimeltään aistinvarainen immersio (*sensory immersion*), johon vaikuttavat audiovisuaaliset tekijät sekä pelin käyttämä teknologia. Yksityiskohtainen ja vaikuttava äänimaailma ja grafiikat sekä suuri kuvaruutu ja voimakkaat äänentoistolaitteet ovat omiaan ympäröimään pelaajan ja vaimentamaan ympäristön. (Ermi & Mäyrä 2005, 7.) Aiemmin esitetty Newmanin (2009) väite, että elokuva-alalla käytettävät tekniikat auttavat pitämään pelaajan immerssiivisessä tilassa, puoltaa aistinvaraista immersiota. Mitä vakuuttavammin ja monipuolisemmin peli on toteutettu teknisesti, sitä paremmat mahdollisuudet aistinvaraiselle immersiolle on.

Haasteeseen perustuvassa immersiossa (*challenge-based immersion*) pelaaja keskittyy hiomaan motorisia ja älyllisiä kykyjään ja pyrkii luomaan tasapainon pelin tarjoamien haasteiden ja omien kykyjensä välillä. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että pelaaja yrittää voittaa pelitehtävät mahdollisimman hyvällä menestyksellä. (Ermi & Mäyrä 2005, 8.)

Mielikuvituksellinen immersio (*imaginative immersion*) rakentuu pelin maailmaa kuvaavista elementeistä kuten hahmoista, ympäristöstä ja juonesta. Joissain peleissä pelaaja saa käyttää omaa mielikuvitustaan pelimaailman muovaamisessa, joissain taas valmiiksi rakennettu maailma on niin mielikuvituksellinen kokonaisuus, että se pitää pelaajan otteessaan. Mielikuvituksellisessa immersiossa pelaaja saattaa myös tuntea empatiaa pelin hahmoja kohtaan. (Ermi & Mäyrä 2005, 8.)

Immerssiivinen pelikokemus ei kuitenkaan rakennu yksinomaan pelin tarjoamista ärsykkeistä, eikä myöskään tarkoita totaalista transsitilaa, jossa pelaaja on täysin vakuuttunut pelimaailman olevan todellinen. Roineen (2016) mukaan fiktiivinen maailma kutsuu pelaajan yhtäaikaaisesti kahteen maailmaan: pelaaja kyllä kykenee kuvittelemaan, että pelin maailma on todellinen, mutta samalla tiedostaa sen olevan taiteellista fiktiota (mts. 56). Erityisesti roolipeleissä fiktiivisen maailman rakentuminen perustuu pelaajan ja järjestelmän väliseen vastavuoroisuuteen (mts. 111), jolloin immersio muodostuu sekä narratiivisista elementeistä että *simulatiivisuudesta* eli pelaajan omille tulkinnolle varatusta kehyksestä (mts. 90–91). Ermi ja Mäyrä (2005) huomauttavatkin SCI-mallin vain kuvaavan pelikokemuksen peruselementtejä, ja pelikokemuksessa pelaajan tulkintaan vaikuttavat myös pelin ulkopuoliset tekijät, kuten muut pelaajat, peliarvostelut ja muut sosio-kulttuuriset taustatekijät (mts. 7). Immersiota ei siis tule nähdä yksipuolisena tilana, jossa peli saa pelaajan täysin valtaansa, vaan siihen päädytään aina interaktiivisuuden kautta, eikä pelin ulkopuolinen maailma ole täysin yhdentekevä.

2.3 Videopelien narratiivisuus

Narratiivin ja narratiivisuuden määrittäminen ei ole yksinkertaista. Narratiivi nähdään usein synonyymina tarinalle tai tarinankerronnalle tai sen voidaan katsoa tarkoittavan kerrottua tarinaa, jolloin tarina merkitsee tapahtumasarjaa (Lowe 2000, 17–18). Kielitoimiston sanakirja määrittelee narratiivin kertomukseksi tai kertovaksi esitykseksi (s. v. *narratiivi*), ja Cambridge Dictionary antaa englanninkieliselle käsitteelle *narrative* useita eri määritelmiä: tarina, tapahtumasarjan kuvailu, tietty tapa kuvailla tai ymmärtää tapahtuma, tarinankerronta (s. v. *narrative*).

Videopelien tutkimuksessa on jo pitkään kiistelty siitä, ovatko videopelit narratiiveja ja mitä narratiivilla oikeastaan tarkoitetaan. Joidenkin mielestä peli ei yksinkertaisesti voi kertoa tarinaa, ja etteivät peli ja tarina ole yhteensopivia keskenään (Egenfeldt-Nielsen ym. 2012, 193). Todellisuudessa kaikki pelit kuitenkin toimivat jonkinlaisessa fiktiivisessä ympäristössä, ja tämän päivän kehittynyt peliteknologia kuten grafiikat ja tekoäly antavat mahdollisuuden luoda toinen toistaan yksityiskohtaisempia ja mielenkiintoisempia maailmoja ja tarinoita. Jotkut pelit, erityisesti elokuvaan perustuvat, voivat jopa rakentua yksinomaan tarinan ja fiktiivisen maailman ympärille. (Mts. 195.) Horizon Zero Dawnissa pelaaja voi valita vaikeustasoksi *Storyn*, jossa vastustajat ovat hitaampia ja heikompia, jotta pelaaja voi keskittyä tarinaan ja maailmaan paremmin.

Väittely videopelien tarinallisuudesta on jakanut pelitutkijat karkeasti kahtia ludologeihin ja narratologeihin. Narratologit painottavat pelien tarinallisuutta, kun taas ludologit pitävät tärkeimpänä pelien perimmäistä ominaisuutta eli interaktiivisuutta. Domsch (2013) myöntää kummankin näkökulman olevan oikeassa: videopelejä ei voida määritellä pelkästään narratiiveiksi, mutta niiden narratiiviset elementit tekevät niistä narratiiveja. Kaikki pelit eivät sisällä narratiivia, mutta koska puhtaasti narratiivittomat videopelit ovat häviävän pieni vähemmistö, narratologinen näkökulma on täysin perusteltu. (Mts. 13–14.) Videopelissä on aina jonkinlaiset säännöt, ja tämä ominaisuus erottaa videopelit muista median muodoista kuten elokuvista (Egenfeldt-Nielsen ym. 2012, 119), mikä puoltaa ludologista näkökulmaa. Videopelejä tulisikin tutkia omana medianaan ja suhtautua sensitiivisesti niihin ominaisuuksiin, jotka tekevät niistä erilaisen kuin muut mediat. Toisaalta videopeleillä on niin paljon myös samoja ominaisuuksia muiden medioiden kanssa, että vertailevalle tutkimukselle on yhtä lailla tilaa. Yksittäinen videopeli ei ole fiktiota *ja* peli, vaan fiktiota pelin *muodossa* (Domsch 2013, 21), eli interaktiiviset ominaisuudet nivoutuvat yhteen narratiivisten kanssa.

Videopeleissä on siis usein, joskaan ei aina, jonkinlainen tarina sekä fiktiivinen maailma, johon tarina sijoittuu. Egenfeldt-Nielsen ym. (2012, 199) mieltävätkin ne kahdeksi kolmesta tarinankerronnan osa-alueesta, joita ovat fiktiivinen maailma, narratiivin rakentuminen sekä vastaanotto. Wolf (2014, 125) taas jakaa pelin maailman eli sen puitteet neljään osaan: ympäristö, sen asukkaat, toiminta sekä toiminnasta loogisesti johtuvat seuraukset.

Fiktiivinen maailma on kuvitteellinen luomus, jota tarinan kuvailu rakentaa. Videopelin pelaaja tulkitsee fiktiivistä maailmaa omien ennakkotietojensa ja kokemustensa perusteella. Jos peli sijoittuu täysin kuvitteelliseen maailmaan, pelaajan on hyödyllistä tuntea pelin genrelle tyypilliset piirteet, jotka todennäköisesti toistuvat pelissä. Esimerkiksi *Half-Life*-pelissä pelaaja seikkailee tutkimuslaitoksessa, jossa tieteellinen koe on mennyt pahasti pieleen, ja scifi-tarinoihin tutustunut pelaaja osaa ennakoida tyypilliset piirteet kuten tarinan etenemisen (valtio aikoo hävittää tutkimuslaitoksen peitelläkseen epäonnistunutta operaatiota ja estääkseen alienien leviämisen). (Egenfeldt-Nielsen ym. 2012, 197–198.)

Mikäli pelin maailma on realistinen, pelaaja täydentää tulkintaansa todellisen maailman avulla (Egenfeldt-Nielsen ym. 2012, 198). Kaikkein realistisimmat pelimaailmat löytyvät yleensä simulaatiopeleistä, jotka pyrkivät imitoimaan todellisuutta yhdistäen siihen pelillisiä elementtejä. Urheilusimulaatiot esimerkiksi noudattelevat kyseessä olevan lajin sääntöjä mutta antavat pelaajalle mahdollisuuden käyttää eri aikakausien urheilijoita yhtäaikaaisesti. Realistisuuden toisessa päässä taas ovat fantasia- ja scifi-aiheiset roolipelit, joiden tavoitteena on kehittää täysin uusi maailma, ei niinkään luoda olemassa olevaa maailmaa uudelleen. (Dietz 2006, 121–123.)

Monet pelit sijoittuvat näiden kahden ääripään välille eli sisältävät sekä realistisia että fiktiivisiä elementtejä. Esimerkiksi *Horizon Zero Dawn* sijoittuu todelliseen Pohjois-Amerikkaan, joten pelaaja kykenee täydentämään tulkintaansa omilla ennakkotiedoillaan todellisuudesta. Peli on kuitenkin postapokalyptinen fantasiaroolipeli, jossa on todellisuudelle tuntematonta scifi-teknologiaa ja jossa ihmisten kulttuuri on hyvin erilainen kuin tänä päivänä. Scifi- ja fantasiapelit tunteva pelaaja osaa ennakoida ja tunnistaa niille tyypilliset piirteet *Horizon Zero Dawn*ista, koska hänellä on aiempaa kokemusta siitä, mikä on todennäköistä tällaisessa pelimaailmassa.

Pelin maailma rakentuu ympäristöstä sekä sitä asuttavista hahmoista (Egenfeldt-Nielsen ym. 2012, 199). Videopelin miljöön suunnittelussa on oikeastaan vain taivas rajana, ja erilaisten peliympäristöjen kirjo onkin valtava. Varhaisimmissa kolikkopeleissä ympäristö oli tavallisesti todella yksinkertainen, kuten vuoden 1972 *Pongin* kahtia jaettu musta tausta. 2000-luvulle siirryttäessä pelimiljööt ovat monipuolistuneet. *Assassin's Creed* -sarjan tapahtumat sijoittuvat todellisen maailman menneisyyteen eri puolille maailmaa kuten 1100-luvun Lähi-itään, renessanssiajan Italiaan tai 1700-luvun Karibianmerelle, mutta pelien hahmot eivät perustu oikeisiin ihmisiin. Urheilupeleissä kuten *FIFA*-sarjassa sen sijaan pelataan todellisiin ammattiurheilijoihin perustuvilla hahmoilla realistisessa ympäristössä. *The Elder Scrolls* -sarjan fantasiapelien maailma ja hahmot ovat täysin kuvitteellisia, vaikka ne perustuvatkin löyhästi olemassa oleviin mytologioihin.

Pelin sivuhahmot¹ eli NPC:t (*non-playable/non-player character*) voivat olla pelin tapahtumille joko täysin merkityksettömiä tai avaintekijöitä juonen etenemisen kannalta tai jotain siltä väliltä (Egenfeldt-Nielsen ym. 2012, 203). Sekä merkitykselliset että merkityksettömät hahmot luovat osaltaan pelin maailmaa, ja hahmojen suunnittelu vaikuttaa paljon tarinan immersiivisyyteen. NPC:n on oltava yksilöllinen ja muistettava, ja näihin ominaisuuksiin vaikuttavat hahmon uskottavuus sekä ulkonäön, taustatarinan ja dialogin onnistunut suunnittelu. (Domsch 2013, 43–44.) Sama pätee luonnollisestikin myös pelattaviin hahmoihin, ja jos pelaaja saa suunnitella hahmonsa itse, kuten *Sims*-pelisarjassa, on tärkeää tarjota suunnitteluun runsaasti pelin maailmaan sopivia vaihtoehtoja ulkonäön, luonteen ja muiden piirteiden suhteen.

Hahmodesignin onnistuneisuuteen vaikuttaa myös hahmojen kielenkäyttö, jota pelitutkimuksessa ei ole juuri huomioitu. Videopelien hahmojen puheessa voidaan havaita yhtä lailla erilaisia murteita, aksentteja tai rekistereitä kuin muidenkin fiktion muotojen hahmoilla. Esimerkiksi maailman-kuulu pelihahmo Mario on tunnettu italialaisesta aksentistaan, jonka voisikin sanoa olevan yksi hahmon tunnistettavimmista piirteistä. Englanninkielisen *Overwatch*-ammuntapelin kirjavalta hahmokaartilta voidaan kuulla runsaasti erilaisia puheenparsia, kuten aksentteja esimerkiksi Ranskasta ja Intiasta ja murteita Lontoosta ja eteläisistä Yhdysvalloista, ja lisäksi monet pelin hahmot

¹ *Sivuhahmo* ei välttämättä ole kaikista osuvin suomenkielinen termi, koska NPC voi olla yksi pelitarinan päähenkilöistä. Suomenkieliset pelaajat käyttävät joskus lyhennettä EPH eli ei-pelattava hahmo, mutta NPC on yleisemmässä käytössä, joten tämäkin tutkielma pitäytyy siinä.

eivät puhu lainkaan englantia vaan esimerkiksi koreaa tai portugaliala. *Portal*-pelisarjan robottihahmo GLaDOS puhuu keinotekoisesti tuotettua amerikanenglantia.

Horizon Zero Dawnin maailmassa ihmishahmot puhuvat kyllä englantia, mutta käyttävät joitakin ilmauksia ja sanontoja, joita todellisen maailman englanti ei tunne. Kielenkäyttö on yleensä voimakkaasti sidoksissa hahmon heimotaustaan: Sepäntaidoistaan tunnetut oseramit saattavat hämmästyessään huudahtaa ”*By the forge!*” ja kuvailla pitkäikäisyyttä sanomalla: ”*It lasts as long as metal*”. Banukit, jotka pitävät soturin voittoa ja kunniaa maailman tärkeimpinä asioina, viljelevät sellaisia idiomeja kuin ”*Survive, prevail*” ja ”*My blood is in your teeth*”. Kieli on siis olennainen osa hahmojen rakentamista, koska sillä voidaan vahvistaa hahmon identiteettiä ja rikastuttaa pelimaailmaa ja sitä kautta pelikokemusta.

Tämän tutkielman valossa on pantava merkille myös nimien merkitys pelin hahmojen ja muun maailman rakentumisessa. Nimi kertoo aina jotain kantajastaan ja on tärkeä osa kokonaisuutta, joista miljöön osat muodostuvat. Esimerkiksi aseet voidaan nimetä niin, että nimestä voi päätellä aseiden ominaisuuksia, kuten *The Elder Scrolls V: Skyrim* -fantasiapelin *Dragonbane*-miekka, jolla on nimensä mukaisesti kyky vahingoittaa lohikäärmeitä. Nimeämisperusteisiin ja nimien merkitykseen fiktiossa perehdytään tarkemmin luvussa 4.2.

Pelin maailman rakentamisessa olennaisia ovat myös keskustelut, joita pelaaja käy NPC:iden kanssa. NPC voi kertoa pelaajalle itsestään, taustastaan, ympäristöstä, tapahtumista tai mistä vaan pelin maailmaan liittyvästä. Keskustelu NPC:n kanssa voi myös viedä juonta eteenpäin. Pelissä keskustelut voidaan esittää joko välinäytöksen (*cut-scene*) muodossa (Domsch 2013, 32), tai antamalla pelaajalle useita repliikkivaihtoehtoja, jolloin keskustelun kulku ja sitä seuraavat tapahtumat riippuvat pelaajan vastausvalinnoista. Tällaista useiden repliikkivaihtoehtojen verkostoa kutsutaan dialogipuuksi, ja dialogipuita hyödyntävän, keskustelupainotteisen pelin käsikirjoitus voi kasvaa jopa 80 000 sanaan. (Mts. 38.) NPC:t ja heidän kanssaan käyty dialogi voivat siis sekä antaa pelaajalle tietoa pelin maailmasta että viedä tarinaa eteenpäin.

Dialogipuu muistuttaa tapaa, jolla koko pelin juoni rakentuu. Perinteisissä fiktion muodoissa kuten kaunokirjallisuudessa juonen pohjalla on tunteen kaari, jossa tarina muuttuu koko ajan jännittävämmäksi, saavuttaa kliimaksin ja ratkeaa. Juoni siis liikkuu koko ajan kohti ratkaisua, kun taas videopeleissä tällaista tasaista nousua ja kaarta ei välttämättä ole. Sen sijaan yksittäiset, pienet

juonenkäänteet vievät pelaajaa kohti loppuratkaisua, ja pelaajan omat valinnat vaikuttavat tarinan etenemiseen. (Egenfeldt-Nielsen ym. 2012, 205–206.) Tällainen tarinankerronta leimaa videopelit *hyperteksteiksi*, joissa valinnat tai *linkit* ohjaavat lukijaa tekstin läpi (Bernstein 2009). Tyypillisesti videopeleissä näitä yksittäisiä juonenkäänteitä tai irrallisia tarinoita kutsutaan tehtäviksi (*quests*). Tehtävät voivat olla esimerkiksi taisteluita, tavaroiden etsimistä tai keskusteluja NPC:iden kanssa. (Egenfeldt-Nielsen ym. 2012, 207–208.)

Vastaanotolla tarkoitetaan pelaajan omaa pelikokemusta ja sitä, kuinka pelaaminen nivoutuu yhteen hänen aiempiin kokemuksiinsa ja käsitykseensä maailmasta. Tämä voi sisältää esimerkiksi ennakkotietoa aiemmista teoksista, sosiaalisista normeista tai historiallisista tapahtumista. (Egenfeldt-Nielsen ym. 2012, 208–209.) Pelaajan tulkinnan tärkeys pelin maailman rakentumiselle käsiteltiin tässä tutkielmassa jo aiemmin (ks. luku 2.2).

Pelin narratiivia rakentavissa elementeissä on selkeästi havaittavissa samankaltaisuutta immersiota rakentavien elementtien kanssa: pelin tarina ja miljöö vaikuttavat kaikkiin kolmeen Ermin ja Mäyrän (2005) immersion tasoon, ja pelaajan ja pelin välinen suhde ja interaktio ovat olennainen osa sekä narratiivia että immersiota. Tämän samankaltaisuuden perusteella voidaan myös päätellä, että pelin narratiivi on olennainen tai peräti välttämätön immersiiivisen kokemuksen muodostumiseksi. Näin ollen nimet ovat immersion osatekijä.

3 Videopelien kääntäminen

Videopelien kääntämisen tai lokalisoinnin historia ulottuu lähes yhtä kauas kuin videopelien tuotannonkin. Tästä huolimatta pelitutkimus on osoittanut huomattavasti suurempaa kiinnostusta peliteollisuuden historiaan kuin lokalisoinnin historiaan. Lokalisoinnin tutkimuksen saralla jonkinlaista historian tarkastelua on kuitenkin tehty, ja sen valossa videopelien kääntämisen ja lokalisoinnin synty ajoittuu 1970-luvulle, jolloin ensimmäiset lokalisointia vaativat ainekset ilmestyivät varhaisiin peleihin. (O'Hagan ja Mangiron 2013, 46–49.) Yksi varhaisimmista pelikäännöksistä löytyy arcade-peleistä *Pac-Man*. Pelin alkuperäinen nimi Japanissa oli *Puck-Man*, joka viittasi japaninkieliseen onomatopoeettiseen syömistä kuvaavaan ilmaukseen *paku-paku*. Yhdysvalloissa pelin julkaisijat pelkäsivät, että käyttäjät saattaisivat vandalisoida pelilaitteita raaputtamalla P-kirjaimesta F:n. Ratkaisuksi pelin nimi muutettiin muotoon *Pac-Man*. Tuolloin lokalisointiprosessille ei vielä ollut vakiintunutta termiä, vaan se alkoi muotoutua vasta myöhemmin käännettävien aineiden lisääntyessä. (Mts. 49.)

Videopelien kääntämisen tarve on lisääntynyt sitä mukaa, kun peliteollisuus on kasvanut. Videopelin pelaajalta vaaditaan paljon enemmän motorisia ja kognitiivisia kykyjä kuin esimerkiksi elokuvan katsojalta (Grodal 2003, 139), ja vieraan kielen ymmärtäminen ja tulkitseminen vain lisää vaadittavien kykyjen listaa, jos peliä ei ole käännetty. Tällöin pelin *pelattavuus* voi kärsiä, eli pelaaminen voi olla vaikeampaa, työläämpää, vähemmän viihdyttävää ja viedä pelaajalta enemmän aikaa. (Pelattavuudesta lisää esim. Järvinen ym. 2002.) Onnistunut lokalisointi sen sijaan voi jopa kaksinkertaistaa pelin tuottamat voitot ulkomailla (Melnick & Kirin 2008, 19), mikä kertoo todella paljon pelikäännösten tarpeesta ja tärkeydestä.

Tässä luvussa perehdyn videopelien lokalisointiin ja kääntämiseen käytännön tasolla. Luvussa 3.1 selvitän aiheeseen liittyvää terminologiaa ja määritelmiä, luvussa 3.2 käyn läpi joitakin videopelin lokalisointiprosessille tyypillisiä piirteitä ja lopuksi luvussa 3.3 havainnoin tekijöitä, jotka vaikuttavat kääntäjän luovuuteen videopelin kääntämisessä.

3.1 Lokalisoinnin ja kääntämisen rajanveto videopelien kontekstissa

Lokalisoinnin käsite on moniulotteinen, ja eri tahot ymmärtävät sen osittain eri merkityksissä. Esselink (2000) määrittelee lokalisoinnin seuraavasti: ”-- lokalisointi on ohjelmisto- tai verkko-tuotteen kääntämistä ja muokkaamista ja käsittää sekä itse sovelluksen että siihen liittyvät oheis-materiaalit.” Esselinkin mukaan termin taustalla on sana *locale*, joka tarkoittaa pientä aluetta, mutta tämän päivän teknisessä kontekstissa se ymmärretään tietyn kielen, alueen ja merkistön yhdistel-mänä. (Mts. 1)

Lokalisoinnissa muokataan tekninen ohjelma tai tuote toiselle alueelle tai toiseen kontekstiin sopi-vaksi, ja lokalisointiprosessi sisältää muitakin vaihteita kuin vain kielellisten elementtien kääntä-misen. Teknisissä ominaisuuksissa voi olla eroja eri maissa, mistä esimerkkinä O’Hagan ja Mangiron (2013) mainitsevat Kiinan online-pelikulttuurin: suurin osa kiinalaisista pelaajista polt-taa pelatessaan tupakkaa, jolloin heillä täytyy aina olla toinen käsi vapaana savukkeen pitelyä var-ten. Tästä syystä näppäimistö pohjaiset pelit on Kiinaan vietäessä muokattava hiirellä ohjattaviksi. (Mts. 94.)

Kulttuuriset piirteet eivät välttämättä rajoitu vain teknisiin kulttuurieroihin. Esimerkiksi *Final Fantasy IX*-pelin hahmo Jitan muutettiin amerikkalaisessa lokalisoinnissa Zidane-nimiseksi, mutta Euroopassa tämän pelättiin luovan konnotaatioita samannimiseen jalkapalloilijaan Zinédine Zidaneen (Mangiron & O’Hagan 2006). Eurooppalaiset lokalisoiijat saivat vapaat kädet nimen suhteen, ja Espanjassa hahmon nimeksi tuli Yitán. (Mts. 17–18.) Tällaiset tapaukset eivät ole epätavallisia videopelien lokalisoinnissa, mikä kertoo lokalisoinnissa vaadittavan erityistä luovuutta kulttuuristen piirteiden muokkaamiseksi.

Symboliikka voi vaihdella kulttuurista toiseen. Sin-wai (2013, 353) huomauttaa, että punainen väri merkitsee länsimaissa vaaraa, mutta Kiinassa se on juhlallinen väri. Tämä kulttuuriero voi osoittautua lokalisoinnin kannalta merkittäväksi silloin, jos pelissä käytetään värisymboliikkaa, ja punaisen värin yhdistäminen vihollisiin ei olekaan kovin epätavallista peleissä. Esimerkiksi Horizon Zero Dawnissa vihollisen pään yläpuolelle ilmestyy punainen merkki, kun se havaitsee pelaajan hahmon ja valmistautuu hyökkäämään. *League of Legends* -taistelupelissä vihollisten elämänpisteet näytetään punaisella värillä, kun taas pelaajan oman joukkueen pisteet ovat sinisiä.

Fallout 4 -seikkailupelissä vihollisen elämäpistepalkin vieressä on punaisen pääkallon kuva silloin, kun vihollinen on liian haastava pelaajan taitotasoon nähden. Tällaiset tapaukset on huomiotava lokalisointiprosessissa ja pohdittava, tulisiko punainen muuttaa joksikin toiseksi, kohdekulttuuriin sopivammaksi väriksi.

Sin-wain (2013, 360) mukaan lokalisointi on periaatteessa kääntämistä laajemmassa merkityksessä, mutta hän näkee eron lokalisoinnin ja asiatekstikäntämisen välillä piilevän prosessin ajoituksessa: kääntäminen kohdistuu valmiiseen lähdetekstiin, kun taas ohjelmiston lokalisoinnissa käännetään ja muokataan ohjelmistotuote ja siihen liittyvät dokumentit yleensä jo lähdetuotteen valmistusvaiheen aikana. Kääntäminen ja lokalisointi eivät kuitenkaan ole kaksi täysin eri asiaa, vaan kääntäminen on yksi lokalisointiprosessin vaihe. (Mts. 347.) Lokalisoinnissa on viisi aspektia, jotka on otettava huomioon: tekniset, kielelliset, kulttuuriset, taloudelliset sekä oikeudelliset aspektit, ja niistä *kielellinen lokalisointi* merkitsee varsinaista kääntämistä (mts. 349). Bernal-Merino (2015) luonnehtiikin lokalisointia kohdetekstiä painottavaksi kääntämiseksi, joka vaatii monia ei-kielellisiä, teknisiä muokkauksia. Hän ehdottaa, että lokalisointi-termiä käytettäisiin koko ohjelmistotuotteen muokkaamisprosessista, ja ohjelmistossa esiintyvien tekstien kääntämistä kutsuttaisiin *kielelliseksi lokalisoinniksi*. (Mts. 86–87.)

O'Haganin ja Mangironin (2013) mielestä eriävät näkökulmat rajanvedon suhteen johtuvat ymmärrysvaikeuksista: Lokalisointiteollisuus ei tunnu käsittävän käännösprosessin laajuutta, vaan mieltää sen yksinomaan kielelliseksi siirtämiseksi. Käännöstiede sen sijaan ei ole huomionnut uusia käännettäviä tekstejä. (Mts. 92.) On epäselvää, mitä O'Hagan ja Mangiron tällä tarkoittavat, sillä käännöstieteessä on kyllä tehty uutta tutkimusta esimerkiksi audiovisuaalisen kääntämisen ja lokalisoinnin saralla. Uusilla teksteillä luultavasti viitataan videopeleihin lähdeteksteinä, ja ne kyllä ovatkin käännöstieteessä vielä suhteellisen vähän tutkittu aihe kuten todettu. Riittämätön dialogi tiedeyhteisön ja peliteollisuuden välillä voitaneen selittää samalla seikalla, millä Bernal-Merino (2008a) taustoittaa lokalisointiopetuksen puutetta yliopistoissa: lokalisoinnin ala ei ole syntynyt käännöstieteelliseltä pohjalta, vaan vastauksena markkinoiden tarpeisiin (mts. 143).

Bernal-Merino (2015) hakee tuoretta ratkaisua näkökulmaeroihin ehdottomalla kokonaan uutta termiä pelien lokalisoinnille: *TMIES* eli *Translation of Multimedia Interactive Entertainment Software*. Termi käsittää niiden puhtaasti kielellisten ja kulttuuristen seikkojen työstämisen, joita videopeli interaktiivisena ja multimodaalisena lähdetekstinä kääntäjille aiheuttaa. (Mts. 97–99.)

Vaikka termi onkin kattava ja osuva pelien lokalisointiin ja voi ratkaista ristiriidan siitä, mikä on lokalisointia ja mikä kääntämistä, uuden termin istuttaminen käyttöön on haasteellista. Koska kyseessä on suhteellisen uusi tieteenala, termin levittäminen voisi olla verrattain vähätöinen tehtävä, mutta käännöstieteen ja lokalisointiteollisuuden väliset ristiriidat muodostaisivat todennäköisesti sille huomattavan hidasteen. Vaihtoehtoiset termit ovat jo ennestään lukuisia, joten on mahdollista, että uuden termin käyttöönotto saattaisi hämmentää tutkimusta entisestään.

Lisäksi toimiva ratkaisu on oikeastaan jo esitetty, ja vieläpä muun muassa Bernal-Merinin itsensä toimesta: lokalisointi on nähtävä monivaiheisena prosessina, jossa kielenkääntäminen on yksi vaihe. Sin-wain (2013) voidaan yllä nähdä tukevan tätä ajatusta. Näin asian näkee myös Pym (2014), jonka mukaan kääntäjät ovat vain osa lokalisointitiimiä tuoteinsinöörien, viestinnän asiantuntijoiden, terminologien, markkinointiasiantuntijoiden ja asianajajien lisäksi (Pym 2014, 118). Asiayhteys määrittelee, käytetäänkö tästä vaiheesta termiä kääntäminen vai kielellinen lokalisointi, mutta loppujen lopuksi ne ovat synonyymeja. Tässä tutkielmassa noudatetaan tätä periaatetta ja puhutaan pelien kääntämisestä lokalisoinnin sijaan, koska tutkielman keskiössä ovat kielelliset elementit.

Koska videopelien lokalisoinnissa tuotteen muokkaaminen on niin olennainen osa, prosessille on ehdotettu myös termiä *transcreation*. *Transcreation* tarkoittaa, että kohdetekstiin luodaan kääntämisen lisäksi myös uutta sisältöä, ja lähdetekstistä kohdetekstiin siirtyy lähinnä tyyli ja pääsanoma (Lampiniva 2018). Termi painottaa kääntäjän toimijuutta ja näkyvyyttä luovana tekijänä, joka edesauttaa lokalisoidun version pelaajia saamaan samanlaisen pelikokemuksen kuin lähdekielisen version pelaajat (O'Hagan & Mangiron 2013, 107–109).

Bernal-Merino (2015) argumentoi, että termiä käyttävät pääasiassa kaupalliset toimijat, jotka pyrkivät erottautumaan perinteisistä käännöstoimistoista ja painottamaan luovuuden tärkeyttä omissa palveluissaan (mts. 88). Hänen mukaansa *transcreation* muistuttaa ominaisuuksiltaan muita käännöstieteen käsitteitä kuten kotouttaminen tai kohdepainotteinen kääntäminen, eikä ole täysin selvää, missä kulkee luovan kääntämisen ja *transcreationin* välinen raja. *Spider-Man India* -sarjakuvassa seikkailee newyorkilaisen Peter Parkerin sijaan mumbailainen Pavitr Prabhakar, ja tätä kulttuurista adaptaatiota on kutsuttu *transcreationiksi*. Samoin markkinointialan

käännöksiä voidaan pitää *transcreation*ina, koska niissä luodaan monesti täysin uutta sisältöä uudelle kohdeyleisölle. Bernal-Merino ei kuitenkaan näe termin tuovan mitään uutta käännöstieteen, vaan päinvastoin se voi jopa väheksyä kääntämisessä vaadittavaa luovuutta. (Mts. 88–91).

Onkin haastavaa pohtia, tulisiko videopelien kääntämistä pitää *transcreation*ina vai kohdeyleisöä painottavana kääntämisenä. Nämä käsitteet ovat sidoksissa toisiinsa, koska *transcreation*in taustalla on aina kohdeyleisön palveleminen ja kotouttava käännösstrategia, ja kohdeyleisön asettaminen etusijalle käännösprosessissa voi tarkoittaa uusien ainesten luomista kohdetekstiin. *Transcreation* on siis oikeastaan omanlaisensa käännösstrategia, joka voidaan toteuttaa eri laajuisena: yhdessä ääripäässä on *Spider Man Indian* kaltaiset massiiviset produktiot ja toisessa päässä esimerkiksi selittävän määritteen lisääminen kulttuuriseen käsitteeseen kuten *Aldi-kauppa*. Sitä voitaisiinkin käyttää silloin, kun halutaan korostaa kääntäjän näkyvyyttä ja toimijuutta luovana tekijänä sekä sisällön tuottajana.

3.2 Videopelin lokalisointiprosessi

Kääntäjän näkökulmasta videopelit ovat lähdetekstinä erityisiä, koska niissä on runsaasti sekä erilaisia tekstityyppejä että eri moodeja kuten kuvaa, ääntä ja tekstiä, jotka on huomioitava käännettäessä. Erilaiset lähdetekstit voidaan jakaa seuraavasti: pelin tekstit, grafiikat, ääni ja liikkuva kuva sekä tulostettu materiaali. (O'Hagan & Mangiron 2013, 122.)

Ruudulla näkyvät tekstit (*on-screen text*) ovat laaja kirjo erilaisia tekstejä. Käyttöliittymässä (eli näytön valikoissa) voi olla menuja, ohjeita, vinkkejä tai järjestelmän viestejä, ja tarinan selostus ja hahmojen puhe voidaan näyttää tekstinä. Ruudulla näkyviä tekstejä sitovat yleensä tiukat tilarajoitteet sekä tiettyjen alustojen oma, virallinen terminologia, jota kaikissa peleissä on käytettävä. (Bernal-Merino 2015, 110–114; O'Hagan & Mangiron 2013, 122–124.)

Grafiikoiden lokalisoinnissa on huomioitava sekä teksti- että kuvagrafiikat. Lokalisoitavia teksti-grafiikoita voivat olla esimerkiksi logot tai pelin maailmassa näkyvät tekstit kuten kyltit. Kuva-grafiikat voivat olla mitä tahansa kuvallista informaatiota. Esimerkiksi japanilaisen *Nier Replicant* -pelin päähenkilö, nuori siskoaan etsivä poika, muuttui englanninkielisessä lokalisoidussa versiossa androgyyniksi aikuiseksi, joka etsii tyttärtään (Bernal-Merino 2015, 131). Syynä tällaisille muutoksille voi olla esimerkiksi kohdeyleisö; Japanissa peli oli kohdennettu nuoremmille pelaajille kuin länsimaissa.

Ääni ja liikkuva kuva sisältävät pelissä ja välinäytösten aikana esiintyvät keskustelut ja laulu-lyriikat (O'Hagan & Mangiron 2013, 124), ja ne joko dubataan tai tekstitetään. Videopelien tekstitykset eivät noudata samoja konventioita kuin esimerkiksi elokuvien tekstitykset, sillä niiden sijoittuminen ruudulle, pituus, kesto ja graafinen tyyli voivat vaihdella (Bernal-Merino 2015, 123–124). Toisinaan ruudulla näkyy hahmon nimi, jotta pelaajalle olisi selvää, kuka on milloinkin äänessä (mts. 127). Eroihin elokuvatekstitysten ja pelitekstitysten välillä palataan luvussa 3.3.

Tulostetut materiaalit ovat käytännössä pelin oheismateriaalit kuten ohjemanuaali, ja tänä päivänä alkaa olla vanhanaikaista puhua tulostetuista materiaaleista. O'Hagan ja Mangiron (2013), jotka itsekin käyttävät nimitystä, ovat havainneet monien pelifirmojen siirtyneen digitaalisiin ohjemanuaaleihin (mts. 126–127), ja Bernal-Merino (2015, 134) viittaa tämän kategorian teksteihin nimellä 'pakkaus ja mainokset'. Niitä voivat olla myös pelin verkkosivut, markkinointitekstit, *readme*-tiedosto eli asennusohjeet sekä viralliset vinkki- ja ohjekokoelmat (*strategy guides*) (O'Hagan & Mangiron 2013, 122).

Lokalisointiteollisuudessa on vallalla samanlainen ammattilaisten kahtiajako kuin käännösallalla: pelifirmalla voi olla in-house-lokalisoijia, jotka toimivat pelintekijöiden valvonnassa, tai firma voi ulkoistaa lokalisoinnin palveluntarjoajille. (O'Hagan & Mangiron 2013, 116.) Ulkoistettu lokalisointi on yleisemmin käytössä kuin in-house-malli, vaikka se näyttääkin vaikuttavan negatiivisesti sekä kääntäjän työhön että lopputulokseen. Koko peliä ei lähetetä kääntäjälle lähdetekstiksi, vaan yleensä tämän on tyydyttävä pelkkään listaan tai taulukkoon ilman kontekstia, eikä hän pääse ottamaan yhteyttä toimeksiantajaan tai pelin suunnittelijoihin. (Mts. 118–119.) In-house-lokalisoijat sen sijaan aloittavat työnsä pelaamalla valmiin pelin läpi tutustuakseen siihen, ja lokalisointiprosessi tapahtuu pelintekijöiden kanssa yhdessä. Yleensä in-house-lokalisointi sijoittuu ajalle juuri ennen alkuperäisen pelin valmistumista tai sen jälkeen, jolloin lokalisoidut versiot saatetaan julkaista myöhemmin kuin alkukielinen peli. Tämä aiheuttaa yleensä tyytymättömyyttä fanien keskuudessa, ja nykyään monet pelifirmat tähtäävätkin julkaisemaan kaikki kieli-versiot samanaikaisesti (*sim-ship*). (Mts. 121.)

Toisinaan toimeksiantaja laatii 'lokalisointipakin' (*localization kit*), jotta lokalisoijalla olisi parempi käsitys tuotteesta ja käännettävien tekstien kontekstista. Täydellinen pakki sisältää toimeksiantajan yhteystiedot, lokalisointia vaativat kohteet eli lähdetekstit, pelin esittelyn ja tekniset tiedot, testiohjelmat sekä koko pelin koodin. Joskus lokalisointipakista tehdään myös tiiviimpi versio, ns.

'käännöspakki' (*translation kit*), joka keskittyy erityisesti kääntämisen kannalta olennaisiin sisältöihin ja saattaa sisältää myös sanastoja ja käännösmuistin. (Bernal-Merino 2015, 191–193; O'Hagan & Mangiron 2013, 119–120.) Ihanteellisessa tilanteessa kääntäjä siis pystyy pakin avulla tutustumaan peliin sekä narratologisesta näkökulmasta että teknisesti ja saa lisäksi testata kohdetekstin toimivuutta.

Kaikkia pelejä ei lokalisoida samassa mittakaavassa, vaan toisinaan peleistä lokalisoidaan vain joitain osia. Lokalisoinnin laajuuden tasoja on neljä:

1. Ei lokalisointia. Tämä ei vaadi pelifirmalta juurikaan ylimääräisiä investointeja, mutta pelin myyminen alkuperäiskielellä kansainvälisillä markkinoilla mahdollistaa pienen lisätienest.
2. *Box and docs* eli oheismateriaalien lokalisointi. Pelin sisältöä ja koodia ei lokalisoida, pelkästään pelin pakkaus, ohjeet tai manuaali tai muu oheismateriaali. Tässäkin tavoitteena on yleensä minimaaliset kulut ja pieni lisämyynti ulkomailla.
3. Osittainen lokalisointi: peliin sisältyvät tekstit lokalisoidaan ja ääniraita tekstitetään.
4. Täysi lokalisointi. Nimensä mukaisesti tässä mallissa lokalisoidaan kaikki pelin sisältö: oheismateriaali, tekstit, koodi ja ääniraita. Osittainen ja täysi lokalisointi vievät eniten pelifirman resursseja, mutta toisaalta takaavat kansainvälisen myynnin paremmin kuin lokalisoimatta jättäminen tai box and docs -malli. (Chandler & O'Malley Deming 2012, 8–10.)

Suomessa tyypillinen esimerkki lokalisoinnin laajuuden jakautumisesta on dubbaamisen harvinaisuus: pelejä dubataan suomeksi yleensä vain, jos pääasiallinen kohdeyleisö on lapset (Jarva 2017, 20). Lisäksi pelejä lokalisoidaan muutenkin vähemmän suomeksi kuin suuremmille kielille kuten saksaksi. Syynä on se, että Suomi on peliteollisuudessa melko pieni markkina-alue (Karvonen & Karvonen s.d.). Esimerkiksi PlayStation Store -verkkokauppa on saatavilla kokonaan suomeksi, ja jokaisen pelin oma sivu on myös täysin suomenkielinen silloinkin, kun peliä ei ole saatavilla suomeksi lokalisoituna. Tämä on erinomainen esimerkki tämän päivän box and docs -lokalisoinnista.

Lokalisointiteollisuudessa on osittain käytössä uusi konsepti, jossa huomioidaan kaikki tuotteen työvaiheet, jotka edistävät tuotteen julkaisua ja suosiota kansainvälisillä markkinoilla, ja siitä käytetään lyhennettä GILT: *globalization, internationalization, localization, translation*.

Globalization viittaa oikeastaan koko GILT-prosessiin; firma tai tuote pyrkii maailmanlaajuiseen levitykseen ja saavutettavuuteen. *Internationalization*, joka lyhennetään *I18n*, on tuotteen suunnittelua tai muokkaamista niin, että se soveltuu paremmin kansainvälisille markkinoille ja/tai lokalisointiin, eli tuotantovaiheessa pyritään välttämään tietyille alueille, kulttuureille tai kielille yksilöllisiä sisältöjä. I18n tapahtuu yleensä ennen lokalisointia. GILT:n ansiosta kielelliset ja kulttuuriset aspektit huomioidaan jo tuotteen suunnittelu- ja valmisteluvaiheessa sen sijaan, että kaikki kasautuisi lokalisointiin. (Bernal-Merino 2015, 35–36; O’Hagan & Mangiron 2013, 89; Pym 2014, 121–122.) Jos I18n on onnistunut, lokalisointi ei vaadi pelin muokkaamista tai uudelleensuunnittelua (Chandler 2005, 8).

GILT-prosessi ei kuitenkaan sovellu kaikkiin videopelisiin samalla tavalla. Joitakin pelejä halutaan markkinoida nimenomaan eksoottisina tietyn kulttuurin edustajina, jolloin I18n on jokseenkin turha työvaihe. Esimerkiksi Japaniin sijoittuva *Okami*-seikkailupeli perustuu japanilaiseen kulttuuriin ja mytologiaan, ja sen visuaaliseen suunnitteluun on ammennettu aineksia Japanin taidehistoriasta. Tällaisen pelin kohdalla kulttuuristen elementtien korvaaminen universaaleilla ei luonnollisesti ole tarkoituksenmukaista, eli GILT toteutuu hyvin eri tavalla kuin sellaisissa peleissä, joissa esimerkiksi symboliikan ymmärtämisellä on suuri merkitys etenemisen kannalta.

3.3 Luovuuden käyttö videopelien kääntämisessä

Tähän mennessä on havaittu, että videopelien kääntämisessä vaaditaan erityistä luovuutta, joka on osittain ominaista kaikelle kääntämiselle ja osittain erityistä juuri pelikäntämisessä. *Transcreationin* kaltaisten termien syntyminen kertoo paljon siitä, kuinka tärkeänä luovuuden käyttöä alalla pidetään. Luovan vapauden määrä ja käyttö on kuitenkin vaihtelevaa. Siihen vaikuttavat erilaiset tekijät, kuten kohdeyleisö, genre, toimeksiantaja ja eräät pelien ja pelialan ominaispiirteet, joita käsitellään seuraavaksi.

Jos tunnetusta fiktiivisestä teoksesta, kuten Harry Potter -kirjoista, tehdään peli, fanit odottavat pelin hahmoilta samanlaista kielenkäyttöä kuin alkuperäisessä teoksessa (Bernal-Merino 2008a, 142). Pelikäntäjän on tutustuttava kyseisen teoksen maailmaan ja aiempiin tuotteisiin kuten kirjoihin tai elokuviin, ja käännösprosessia rajoittavat niiden kieli sekä fanikunnan tuntemus aiheesta ja taipumus huomata pienetkin virheet käännöksissä (Bernal Merino 2008b, 65). Jos kyseessä on jatko-osa, kääntäjä voi saada toimeksiantajalta käyttöönsä sanalistoja ensimmäisen osan

lokalisointiprojektista (Chandler 2008, 35). Tällaisten pelien kääntäminen vaatii enemmän taustatutkimusta kuin luovuuden käyttöä, kun taas täysin uuden tarinan ja konseptin pelit eivät välttämättä vaadi kääntäjältä yhtä kattavia ennakkotietoja vaan antavat tilaa luovuudelle käänno-prosessissa. (Bernal Merino 2007.)

Luovuuden käyttöön vaikuttavat myös pelin genre ja tarina. Erilaisten pelien tarjonta on tänä päivänä niin valtava, ettei kahden eri pelin kääntäminen ole koskaan samanlainen tehtävä. Tiger Woodsista kertova golf-aiheinen peli vaatii kääntäjältään hyvin erilaisia ennakkotietoja ja taitoja kuin toiseen maailmansotaan perustuva toimintapeli. (Bernal Merino 2007.) Simulaatiopelin kääntäjän on tunnettava pelin aiheen terminologia, kun taas fantasia- tai scifi-aiheisen pelin kääntäminen voi muistuttaa enemmän kaunokirjallista kääntämistä ja vaatia kääntäjältä tutustumista genrelle tyypilliseen kieleen, jotta lähdekielisen pelin luoma illuusio säilyisi kohdekielisessä tuotteessa (Dietz 2006, 124). Realististen pelien kuten simulaatioiden kääntäminen lieneekin vähemmän luovaa työtä kuin vaikka fantasiaroolipelien, koska niissä käytetty kieli ja terminologia perustuvat todellisiin, olemassa oleviin aloihin. Niiden tarkoituksena on luoda pelaajalleen mahdollisimman todentuntuinen kokemus esimerkiksi lentokoneella lentämisestä, jolloin myös käännöksen on mukailtava tarkasti kohdekielistä erikoisalaa. Sen sijaan fantasiaroolipeleissä voi olla runsaastikin keksittyä sanastoa ja kieltä, joiden kääntäminen vaatii luovaa ajattelua ja kohdekielellä leikittelyä.

Myös pelaajakulttuurissa voi olla käytössä erilaisia termejä, joita kääntäjän tulisi osata käyttää. Ammuntapeleissä käytetään esimerkiksi sellaisia termejä kuin *cooperative multiplayer* ja *deathmatch*, ja saksankielisissä roolipeleissä ei käännetä termiä NPC eli *non-player character*. (Dietz 2006, 126.) Englanninkielisen sanaston käyttäminen on tyypillistä myös suomenkielisissä pelaajapiireissä, mikä selittynee suomalaisten pelaajien taipumuksella pelata pelejä englanniksi suomennettujen versioiden sijaan (ks. Jarva 2017).

Luovan kääntämisen muodolliset haasteet ovat videopelien kohdalla hyvin samanlaisia kuin audio-visuaalisessa kääntämisessä. Kohdetekstin on oltava sekä kulttuurisesti että kielellisesti toimiva, ja lähdetekstistä on huomioitava sekä graafinen että auditiivinen puoli. Käännöksen – tekstityksen tai dubbauksen – on oltava laadukasta ja synkroniassa kohdetekstin kanssa. Ruututekstejä eli tekstitystä ja ruudulla näkyviä tekstejä rajoittavat tiukat tilavaatimukset. (Bernal-Merino 2015, 65–66.)

Pelikääntämistä voidaankin oikeastaan tästä näkökulmasta pitää audiovisuaalisen kääntämisen alalajina, koska pelilähdeteksteissä on yhtä lailla sekä auditiivisia että visuaalisia ärsykeitä. Multimodaalisuus on niiden yhdistävä tekijä.

Videopelien tekstitykset eivät tosin yleensä noudattele audiovisuaalisen kääntämisen alalla hyväksyttyjä standardeja, vaan tekstitysten asettelu ja mitoitus saattavat vaihdella pelistä toiseen (Bernal-Merino 2015, 72; ks. myös Taarluoto 2011). Television ja elokuvien tekstitykset sijoitetaan ruudun alareunaan ja niissä käytetään valkoista tai keltaista, 32 pikselin kokoista sans serif -fonttia kuten Helveticaa, Arialia tai Times New Romania. Yksittäinen tekstitys saa olla joko yhden tai kahden rivin mittainen ja koostua 33–43 merkistä; yleisin suositus on 37 merkkiä. (Díaz-Cintas & Remael 2014, 82–85.) Tekstitys saa näkyä ruudulla vähintään yhden ja enintään kuuden sekunnin ajan (mts. 89–90). Videopelien tekstitykset sen sijaan saatetaan keskittää vasemman reunan tasauksen sijaan, fontti ja fonttikoko voivat vaihdella jopa yhden pelin sisällä, ja tekstitykset ovat yleensä todella pitkiä, jopa viisirivisiä. Tekstitykset vaihtuvat useimmiten silloin, kun puhujakin vaihtuu. (Bernal-Merino 2015, 123–124.) Lisäksi ruudulla näkyy yleensä sen hahmon nimi, joka juuri silloin puhuu (mts. 127).

Yksi esimerkki tilarajoitusten aiheuttamasta luovasta käännösratkaisusta löytyy pelin *Final Fantasy X* englanninkielisestä versiosta. Pelissä esiintyy miekka, jonka alkuperäinen japaninkielinen nimi *Kachofugetsu* tarkoittaa kirjaimellisesti 'kukkaa, lintua, tuulta ja kuuta' ja kuvainnollisesti luonnon kauneutta. Koska suora käänнос olisi ollut merkkimäärältään aivan liian pitkä verrattuna japanin neljään kirjoitusmerkkiin, miekka käännettiin englanniksi *Painkiller*. Pituutensa lisäksi nimi valittiin myös sen sisältämän humoristisen elementin vuoksi, sillä pelissä miekan käyttö kolminkertaistaa pelaajan keräämät tasopisteet eli helpottaa pisteiden keräämisen "tuskaa" – ja lisäksi tappaa pelaajan viholliset "tuskallisesti". Lähdekielisen nimen merkityssisältö ei ollut pelin narratiivin eikä miekan tarkoituksen kannalta oleellinen, joten kääntäjät päättivät keksiä täysin uuden nimen, joka kertoo pelaajalle miekan ominaisuuksista. (O'Hagan & Mangiron 2013, 160 & 191.) Huumorilla pyrittiin myös sovittamaan peliä paremmin amerikkalaiseen pelikulttuuriin (Mangiron & O'Hagan 2006, 17). Tällaista korvaavaa kääntämistä voidaan pitää *transcreationina*, ja tämän tutkielman valossa on huomionarvoista, että kyseessä on juuri nimen käänнос.

Koska muodollisia rajoituksia on pelikäänntämisessä vähemmän tai niitä ei ole välttämättömästi noudattava, pelien kääntämisen voisi kuvitella olevan helpompaa kuin elokuvien tai television. Tosi-asiassa sekalainen ja epäjohdonmukainen tekstittäminen voi kuitenkin vaikuttaa negatiivisesti pelaajan kokemukseen, koska ylettömän pitkiä tekstityksiä on vaikeaa seurata ja epäjohdonmukaisuus voi olla hämmentävää.

Lisäksi on huomioitava, että videopelin käännökset eivät rajoitu vain ruututeksteihin, kuten aiemmin todettiin, vaan videopelien kääntäjällä on suuri joukko erilaisia tekstilajeja työstettävänä. Bernal-Merino (2015) huomauttaa esimerkiksi, että ruudulla näkyvät tekstit kuten käyttöliittymä ovat erityisen tyypillisiä kompastuskiviä kääntäjille pituusrajoitustensa vuoksi. Käyttöliittymässä pelaaja voi säätää pelin asetuksia kuten vaikeustasoa, äänenvoimakkuutta tai näytön kirkkautta, ja sen teksteillä on omat tarkat paikkansa ja tilansa ruudulla. Kääntäjä saa lähdetekstit kuitenkin yleensä vain taulukkomuodossa ilman kontekstia, jolloin käännöksen tilavaatimuksia voi vain arvailla ja paras ratkaisu on pyrkiä mahdollisimman saman pituiseen tekstiin kuin lähdekieleessä. Esimerkiksi *Batham: Arkam City* -pelissä valikkoteksti *Cape Stun* on käännetty espanjaksi *Atudir* eikä *Atudir con capa* todennäköisesti juuri tilanpuutteen vuoksi, vaikka lyhyemmästä käännöksestä ei käy mitenkään ilmi, että toiminnossa käytetään viittaa. (Bernal-Merino 2015, 110–111.)

Puutteellinen konteksti onkin erittäin yleinen ongelma videopelien kääntämisessä. Vaikka yhä useammat peliteollisuuden toimijat ovat tietoisia kontekstin tärkeydestä kääntäjille, pienillä ja kokemattomilla pelistudioilla on edelleen taipumus lähettää kääntäjille pelkkä pelin käsikirjoitus sekä tekstiketjuja taulukkotiedostoina. Tämä on erityisen tyypillistä ulkoistetussa lokalisointimallissa. (O'Hagan & Mangiron 2013, 120–121.) Syynä on osittain piratismi ja tuotteen laittoman leviämisen pelko, vaikka nykyään on tarjolla piratismilta suojelevia tuotteita (Dietz 2006, 132–133.) Laittomuuksia pelkäävät toimeksiantajat ovat tuttu näky myös audiovisuaalisen kääntämisen alalla. Esimerkiksi *Star Wars: The Force Awakens* -elokuvan kääntäjä ei saanut työstää käännöstä omalla tietokoneellaan, vaan hänelle osoitettiin ”superturvallinen tietokoneohjelma”. Käännöksen lähdetekstinä toimivat käsikirjoitus sekä elokuvan editoitu versio, jossa varsinaisen elokuvan tilalle oli animoitu puhuvia päitä. (Aromaa 2015.)

Kontekstittia kääntäminen johtaa mitä todennäköisimmin virheisiin. Bernal-Merino (2015) kutsuu sellaista tilannetta, jossa kääntäjällä ei ole pääsyä pelin audiovisuaalisiin materiaaleihin eikä tietoa tekstiketjujen lineaarisuudesta, ”kaksoissokeaksi” käännösprosessiksi (mts. 81). Kaksoissokeassa

prosessissa kääntäjä saa lähdetekstiksi taulukon, johon on listattu tekstinpätkiä tai koodiketjun osia, eikä niiden välinen yhteys välttämättä käy ilmi taulukosta. Tällöin kääntäjän on turvauduttava päätelykykyihinsä ja tulkittava konteksti itse, mistä seuraa helposti käännösvirheitä. Pahimmassa tapauksessa virheellinen käännös voi jopa estää pelaajan etenemisen pelissä. Dietz (2006) antaa esimerkin seikkailupelistä *Torin's Passage*, jossa pelaajan tulee järjestää ”äänikristallit” oikeaan järjestykseen, jotta ne muodostavat maagisen lauseen. Pelin saksankielisessä käännöksessä tämä oli kuitenkin mahdotonta lähdekielen ja saksan välisten sanajärjestyserojen vuoksi, eivätkä saksankieliset pelaajat päässeet etenemään pelissä. (Mts. 125.) Saksankielisessä lokalisoinnissa olisi siis pitänyt muokata pelin koodia tai äänikristallien sanallista sisältöä, jotta lokalisoitu peli olisi toiminut oikein. Sen sijaan on luultavaa, että kääntäjä ei saanut kuva- tai videomateriaalia tai pelin lähdekielistä versiota avukseen, ja tuloksena oli kohdekielellä toimimaton peli.

Paras keino välttää kontekstin puutteesta johtuvat virheet käännöksessä lienee lokalisointipakki (ks. luku 3.2). Sen avulla kääntäjän on helpompi ymmärtää lähdetekstiin kuuluvien osien väliset suhteet ja kausaliteetit sekä testata käännöksensä toimivuutta. Dietz (2006) painottaa myös kääntäjän ja toimeksiantajan välisen kommunikaation tärkeyttä koko prosessin ajan: kääntäjällä tulisi olla pääsy taustamateriaaleihin ja koodissa tapahtuviin muutoksiin sekä mahdollisuus esittää kysymyksiä toimeksiannon alusta loppuun saakka. Käännösmuistin avulla voidaan välttää epä johdonmukaisuudet mahdollisten muiden samaan tuotesarjaan kuuluvien käännösten kanssa. (Mts. 132.) Myös lokalisointiprosessin integrointi pelin suunnitteluprosessiin niin, ettei käännöstä tehdä vasta pelin viimeisen version valmistuttua vaan se aloitetaan jo alkuvaiheessa, voi auttaa välttämään virheet käännöksissä ja antamaan kääntäjille sananvaltaa ja luovaa vapautta pelin suunnittelussa. Tämä on havaittu jo käyttäjäkeskeisessä kääntämisessä (ks. esim. Suojanen ym. 2012), jossa pyritään varmistamaan käännösten käytettävyys.

Pelikäännösten laatu ja toimivuus ovat myös immersion kannalta olennaisia asioita. Käännös poistaa kielimuurin pelin ja pelaajan välillä, jolloin uppoutuminen on helpompaa (Jarva 2017, 49). Puutteelliseksi tai virheelliseksi koettu käännös taas saattaa rikkoa immersiiivisen kokemuksen (mts. 55). Ottaen huomioon, että immersio perustuu pelaajan ja pelin väliseen interaktiiviseen suhteeseen, on vain luonnollista, että näiden välinen yhteinen kieli vaikuttaa suoraan immersioon. Koska peli ei toimi yksinään vaan vaatii pelaajan osallistumista edetäkseen, pelaajan on kyettävä ymmärtämään peliä, kuten luvussa 2.2 todettiin, ja kieli on olennainen väline ymmärtämisessä.

Jarvan (2017) mukaan SCI-mallin (*Sensory, Challenge-based, Imaginative Immersion*) osista olennaisin kääntämisen kannalta on aistinvarainen immersio, koska siihen liittyvät pelin visuaaliset ja auditiiviset ärsykkeet, joihin myös kirjoitettu kieli ja puhuttu puhe voidaan lukea (mts. 16). Vaikka aistinvarainen immersio painottuneekin eniten, kaikki kolme immersion muotoa ovat tärkeitä kääntäjälle erityisesti fiktiivisen maailman rakentumisen kannalta. Ermi ja Mäyrä (2005) itsekin huomauttavat, että SCI-mallin muotoihin vaikuttavat tekijät voivat myös sekoittua ja toimia päällekkäin; esimerkiksi hahmodesign voi vaikuttaa sekä aistinvaraiseen että mielikuvitukselliseen immersioon (mts. 8). Hahmodesigniin liittyviä käännettäviä elementtejä ovat puheen lisäksi esimerkiksi nimet, ja hahmon poikkeava puhetapa kuten murre voi olla olennaisesti sidoksissa hahmon ulkonäköön, luonteeseen ja taustaan, eli kääntäjän on huomioitava hahmon kokonaisuus, ei pelkkää käännettävää dialogia. Mielikuvituksellinen ja haasteeseen perustuva immersio sekoittuvat, kun pelin juoni heijastuu suoritettaviin tehtäviin – ja tällöin on käännettävä hahmojen puhetta, ruudulla näkyvää juonenkerrontaa ja ohjeita, käyttöliittymän tekstejä ja symboleja ynnä muuta, ja näin käännökset vaikuttavat useaan eri immersion tasoon.

Toisinaan pelaaja ei koe käännöstä lainkaan tarpeelliseksi ja tuntee sen häiritsevän immersiiivisyyttä. Vaikka käänнос olisikin hyvä, pelin maailmaan sopimaton kieli, kuten suomi Ranskaan sijoittuvassa pelissä, voi tuntua pelaajasta irralliselta (Jarva 2017, 55). Tällöin ratkaisu on kuitenkin tehtävä yksittäistä kääntäjää ylemmällä tasolla, jo GILT-prosessin alkuvaiheessa, kuten luvussa 3.2 kuvattiin. Mikäli tällaista vastaanottoa on syytä odottaa, on tärkeää sisällyttää peliin alkuperäinen kielimaailma niin, että pelaaja voi itse valita, pelaako lähdekielistä vai lokalisoitua versiota. Todennäköisesti tällainen tilanne on tyypillisempää alun perin englanninkielisten pelien kohdalla maissa, joissa pelaajakulttuuri on vakiintunut käyttämään *lingua francaa* oman äidinkielen sijaan tai rinnalla, kuten Suomessa.

4 Nimet ja nimien kääntäminen

Tässä luvussa perehdyn erisnimiin sekä esittelen erilaiset käännösstrategiat, joita erisnimien kääntämisessä voidaan käyttää. Teoreettinen tausta keskittyy enimmäkseen todellisuuden nimien sekä kaunokirjallisuudessa esiintyvien nimien tutkimukseen, mistä syystä käytetyt esimerkit ovat peräisin niistä. Pyrin kuitenkin hakemaan esimerkkejä ja vastaavuuksia myös videopeleistä, koska ne ovat tutkielman fokuksessa ja teoria soveltuu osittain niihin.

4.1 Erisnimi vai yleisnimi?

Tieteen termipankissa erisnimi määritellään seuraavasti: ”substantiivi, joka identifioi eli nimeää yksilön erotukseksi muista vastaavaan luokkaan tai lajiin kuuluvista jäsenistä” (Tieteen termipankki, s.v. *erisnimi*). Yleisnimen määrittely kuuluu: ”substantiivi, joka ilmaisee esineen, ihmisen, paikan tai muun olion lajin tai luokan”, minkä lisäksi annetaan selite erottamaan erisnimet ja yleisnimet toisistaan: ”Yleisnimi, esimerkiksi *tietokone*, *susi*, *ihminen*, *valtio*, *rakkaus* tai *hätät*, ei viittaa tiettyyn yksilöön, oloon tai paikkaan kuten erisnimi” (Tieteen termipankki, s.v. *yleisnimi*). Yleisnimen funktiona on siis kuvata asioita, kun taas erisnimi erottelee yleisnimillä kutsuttavista joukoista yksilöt toisistaan. Erisnimet ovat hyvin taloudellisia kielenkäytön kannalta, koska niiden ansiosta jokaista asiaa ei tarvitse kuvailla yksityiskohtaisesti joka tilanteessa (Ainiala ym. 2016², 18).

Yleisnimen ja erisnimen erottaminen toisistaan ei kuitenkaan ole aivan yksinkertaista, ja siitä on keskusteltu tutkimuksessa paljon. Ainiala ym. (2016) luottavat siihen, että kielenkäyttäjä osaa yleensä kielitaitonsa perusteella päätellä, onko kyseessä eris- vai yleisnimi. Esimerkiksi *Helsinki*, *Amanda* ja *Kalevala* on helppo ymmärtää erisnimiksi, mutta *Pearl*, *Stone* ja *Internet* ovat vaikeampia. Kirjoitetussa kielessä iso alkukirjain erottaa erisnimet yleisnimistä, mutta puheessa on pääteltävä kontekstin perusteella, kumpaa tarkoitetaan. (Mts. 15.) Tämä ei kuitenkaan päde kaikkiin kieliin, koska esimerkiksi saksassa yleisnimetkin alkavat isolla alkukirjaimella. Langendonck (2007) huomauttaa, että saksan kielessä myös substantiivina toimivat sanat kirjoitetaan isolla alkukirjaimella, kuten substantivoitunut adjektiivi *der Gute* tai substantivoitunut

² Tässä tutkielmassa on käytetty sekä Ainialan ym. teoksen käännöstä (2016) että alkuperäistä suomenkielistä teosta (2008). Koska käännös oli helpommin saatavilla, viitataan tekstissä siihen.

konjunktio *ein Aber* (mts. 8). Samaa sanaa voidaan käyttää sekä yleisnimenä että erisnimenä, kuten monia Muumi-hahmojen nimiä (Bertills 2003, 44).

Toinen keino erottaa erisnimet yleisnimistä on niiden funktio. Ainiala ym. (2016) mukailevat yllä esiteltyä määritelmää ja toteavat, että yleisnimien tehtävä on luokitella asioita, joihin ne viittaavat. Näin ollen nerokasta henkilöä voidaan kutsua Einsteiniksi, ja tällöin tarkoituksena on luokitella henkilö viisaaksi eli sellaiseksi, miten kulttuurissamme tulkitsemme Einsteinin. (Ainiala ym. 2016, 15–16.) Langendonck (2007) ei kuitenkaan tulkitse tällaisia tapauksia yleisnimiksi, vaan yleisnimenä toimiviksi erisnimiksi (mts. 11).

Ainialan ym. (2016) mukaan erisnimet ovat monoreferentiaalisia, eli niillä on vain yksi referentti (viittauksen kohde tai nimenkantaja) ulkomaailmassa, ja nimen funktiona on erottaa tämä referentti muista samaan luokkaan kuuluvista referenteista (mts. 15–16). Delgado (2019) sen sijaan näkee erisnimet polyreferentiaalisina, koska yksi erisnimi voi viitata useampaan referenttiin. Erisnimen funktiona ei tästä huolimatta ole nimetä tai kuvailla ryhmää, vaan sen suhde jokaiseen yksittäiseen nimenkantajaansa on yksilöllinen, koska nimen kielellinen tehtävä on viitata yksilöön. (Mt.) Erisnimen referentit voivat siis muodostaa ryhmän, mutta ryhmän jäseniä ei välttämättä yhdistä mikään muu kuin yhteinen erisnimi. Polyreferentiaalisuus ei tee erisnimestä referenttinsä yläkäsitettä. Jensen (2011) tukee Delgadon ajatuksia ja huomauttaa, että Yhdysvalloissa on ainakin 31 Madison-nimistä kuntaa eri osavaltioissa, 12 Richland-nimistä kylää Ohion eri piirikunnissa sekä useita tuhansia Jim Smith -nimisiä henkilöitä. Näitä yhdistävillä erisnimillä ei Jensenin mukaan ole ainutlaatuista referenttiä, eikä erisnimi itsestään ole riittävä erottelemaan, mitä yksilöä kulloinkin tarkoitetaan. (Mts. 648.) Kun puhutaan useasta eri samannimisestä yksilöstä, ne on kyettävä erottamaan toisistaan, jolloin voidaan käyttää apuna kontekstia, attribuutteja tai muita selittäviä määritteitä, esimerkiksi *Madison, Wisconsin* ja *Madison, Alabama*.

Jensen (2011) keskittyy tutkimaan lajinnimiä ja niiden haasteellista rajaamista joko yleisnimiksi tai erisnimiksi. Hän kehittääkin lajinnimille täysin uuden luokan, erityiserisnimet (*extra-proper names*), koska lajinnimet muistuttavat paljolti erisnimiä, mutta niillä on myös joitain erottavia ominaisuuksia. Ensiksikin lajinnimet eivät käy läpi alueellisia muutoksia ajan saatossa kuten vaikkapa sukunimet, jotka voivat muuttua esimerkiksi vaikean ääntämyksen tai nimenkäyttäjien puutteellisen kirjoitustaidon vuoksi. Toiseksi lajinnimillä on aina jonkinlainen merkitys, koska ne viittaavat vain yhteen referenttiin. *Quercus palustris* viittaa vain tiettyyn tammilajiin, joka voidaan erottaa

muista tammilajeista tiettyjen ominaisuuksiensa perusteella. Lajinnimen tehtävä ei siis ole osoittaa ja merkitä referenttinsä kuten erisnimen, vaan antaa tietoa referentistään eli määrittellä se. (Mts. 648–649.) Videopelien kontekstissa yleinen esimerkki lajinnimistä ovat fantasia- ja scifipelien erilaiset myyttiset ja fiktiiviset olennot. Zombipelisarjassa *Left 4 Dead* on useita erilaisia zombilajeja, jotka on nimetty juuri määrittelevästi: *Tank*, *Charger*, *Spitter*.

Lajinnimellä on oikeastaan tavallaan useita referenttejä – tammilajin nimi voi viitata lajiin tai yksittäiseen puuhun, ja zombilajin nimi voi viitata lajiin tai yksittäiseen zombiin – mutta toisin kuin erisnimissä, lajinnimen ja sen referentin välinen suhde on täysin samanlainen jokaisen referentin kohdalla. Tämä piirre muistuttaa yleisnimiä, mutta toisaalta erisnimikin voi toimia tällaisessa funktiossa. Esimerkiksi lauseessa *Ostin uudet Reebokit* erisnimi luokittelee kengät tietyn merkkiseksi (Ainiala ym. 2016, 15–16) samalla tavoin kuin lauseessa *Istutin uuden otatammen* erisnimi luokittelee puun tietyn lajiseksi. Lajinnimien sijoittaminen joko yleisnimien tai erisnimien puolelle on erittäin haastavaa, ja Jensenin ehdotus täysin omasta luokasta eli erityiserisnimistä auttaa rajanvedossa.

4.2 Nimet fiktiossa

Fiktiivinen nimi viittaa referenttiin, joka on olemassa vain todellisen maailman ulkopuolella eli kirjailijan ja lukijan mielikuvituksessa. Fiktiossa voi esiintyä myös ei-fiktiivisiä eli autenttisia nimiä, jotka viittaavat todellisen maailman referentteihin, ja on myös mahdollista, että fiktio sisältää sekä fiktiivisiä että autenttisia nimiä. Romaani voi esimerkiksi sijoittua todelliseen Pariisiin, mutta siinä voidaan mainita todellisten katujen, ravintoloiden ja kahviloiden lisäksi myös fiktiivisiä, keksittyjä paikkoja ja niiden nimiä. On myös tyypillistä, että tarina sijoittuu johonkin todellisen maailman paikkaan, mutta hahmot sen sijaan edustavat fiktiivistä maailmaa. (Ainiala ym. 2016, 256.)

Nord (2003) argumentoi, että fiktiossa esiintyvät nimet eivät viittaa todellisiin ihmisiin, paitsi toisinaan epäsuorasti, kuten *Alice in Wonderland* -teoksessa, jonka kirjailija kirjoitti todelliselle henkilölle nimeltä Alice Liddell. Ainiala ym. (2016) sen sijaan toteavat kirjallisuudessa hyvinkin voivan käyttää todellisuuteen viittaavia nimiä ja ovat luokitelleet kirjallisuudessa esiintyvät nimet neljään luokkaan:

1. Autenttiset nimet, jotka viittaavat todellisen maailman referentteihin näiden todellisilla nimillä
2. Realistiset epäautenttiset nimet, jotka voisivat olla mahdollisia todellisessa maailmassa, mutta viittaavat fiktiivisiin referentteihin
3. Keksityt nimet, jotka kirjailija on itse luonut viittaamaan fiktiivisen maailman referentteihin ja joita ei löydy todellisen maailman nimistöstä
4. Lainatut nimet, jotka viittaavat fiktiivisiin referentteihin muualta kirjallisuudesta ja joita ei löydy todellisen maailman nimistöstä (Mts. 257.)

Bertills (2003) jakaa fiktiiviset nimet osittain samanlaisiin kategorioihin: tavanomaiset nimet eli olemassa olevat todellisen maailman nimet, keksityt nimet, jotka voidaan jakaa semanttisesti semanttisesti läpinäkyviin ja läpinäkyttömiin sen perusteella, sisältävätkö ne todellisia kielen sanoja tai tavanomaisten nimien osia, ja klassiset nimet eli yleisesti tunnetut nimet kuten *Hamlet* tai *Cesar* [sic] (mts. 45). Käytännössä Bertillsin luokat ovat lähes täysin samoja kuin Ainialan ym., mutta Ainiala ym. jakavat todellisesta maailmasta ammennetut nimet erikseen todellisuuteen perustuviin ja fiktiivisiin referentteihin. Bertillsin luokittelu myös korostaa sitä, että keksityt nimet voivat olla johdannaisia yleisnimestä tai todellisen maailman erisnimestä tai kokonaan uusia, ja hän ei erittele muualta kirjallisuudesta lainattuja keksittyjä nimiä omaksi kategoriakseen.

Lisäksi on huomionarvoista, että Bertillsin (2003) mukaan klassiset nimet herättävät samoja assosiaatioita kaikissa kohdeyleisöissä kulttuurisesta tai kielellisestä kontekstista riippumatta (mts. 45). Hän ei ota huomioon nimien kulttuurisidonnaisuutta; esimerkiksi eurooppalainen yleisö todennäköisesti yhdistää Caesar-nimen antiikin Roomaan, mutta entäpä Euroopan tai länsimaiden ulkopuolella? Azaolan (2009, 77) mukaan yhteisön kulttuuri koostuu historiallisista tapahtumista, henkilöistä ja yhteisestä näkökulmasta ympäröivään todellisuuteen, mutta myös fiktiivisiin tekijöihin kuten kirjallisuuteen ja mediaan. Sellaisissa kulttuureissa, joissa eurooppalaisen antiikin historian tuntemus ei kuulu yleistietoon, nimi Caesar tuskin aiheuttaa samanlaisia assosiaatioita kuin eurooppalaisissa. *Cesar* on myös koiranruokamerkki, ja niissä maissa, joissa sitä myydään, nimi saatetaan yhdistää lemmikkieläimiin toisin kuin sellaisissa maissa, joissa tuotetta ei myydä. Tällaisia tekijöitä ei välttämättä tarvitse huomioida, mikäli fiktiivinen teos julkaistaan vain siinä kulttuurissa, jossa teoksessa käytetyt ”klassiset nimet” ovat tunnettuja, mutta kansainvälisillä markkinoilla nimien kulttuurisidonnaisuus tulee vahvemmin esille.

Ainialan ym. (2016) ja Bertillsin (2003) luokittelujärjestelmät voidaan sulauttaa yhdeksi, joka ottaa huomioon kaikki mahdolliset fiktiiviset nimet ja soveltuu myös videopelien kontekstiin. Ainialan ym. (2016) luokittelua pohjana käyttäen luotu järjestelmä on seuraavanlainen:

1. Autenttiset nimet: todellisen maailman referentteihin näiden todellisilla nimillä viittaavat nimet; esimerkiksi *Cristiano Ronaldo, Monaco*
2. Realistiset mutta epäautenttiset nimet: todellisesta maailmasta lainatut nimet, jotka viittaavat fiktiivisiin referentteihin; esimerkiksi *Ellie, Hauptstraße*
3. Keksityt nimet: teoksen maailmaa varten luodut nimet, joita ei löydy todellisen maailman nimistöstä ja jotka voivat olla semanttisesti merkityksellisiä tai merkityksettömiä; esimerkiksi *Koopa, Westeros*
4. Lainatut nimet: muualta fiktiosta lainatut nimet eli intertekstuaaliset nimet; esimerkiksi *Voldemort, Death Star*

Lainattuihin nimiin jätettiin tarkoituksella epäselväksi, viittaavatko ne fiktiivisiin vai todellisiin referentteihin ja ovatko ne semanttisesti peräisin todellisesta maailmasta vai täysin keksittyjä, koska nimen alkuperä voi olla mitä tahansa kolmesta ensimmäisestä kategoriasta. Esimerkiksi tositapahtumiin perustuvassa elokuvassa voidaan käyttää todellisten referenttien autenttisia nimiä, jolloin kyseessä ovat lainatut nimet. Jos taas esimerkiksi romaani filmatisoidaan, elokuvassa käytetään todennäköisesti samoja nimiä kuin kirjassa eli lainataan siinä esiintyvät nimet, jotka voivat olla autenttisia, realistisia mutta epäautenttisia tai keksittyjä.

Tähän luokitteluun sopivia nimiä löytyy runsaasti videopeleistä. Urheilupelien hahmot ovat monesti mahdollisimman aidon oloisia kopioita todellisen maailman urheilijoista, kuten esimerkiksi *WWE 2K19* -pelissä, jossa pelataan todellisilla showpainijoilla, joilla on autenttiset nimet kuten AJ Styles, Charlotte Flair tai Undertaker. *L.A. Noire* -salapoliisipelin päähenkilö Cole Phelps on fiktiivinen, mutta nimensä perusteella voisi perustua todelliseen salapoliisiin 1940-luvun Los Angelesissa. Kulttimaineisessa *Super Mario* -pelisarjassa on runsaasti keksittyjä nimiä, joiden referenttejä ei ole todellisessa maailmassa, kuten *Koopa*-kilpikonnat. Lainatuista nimistä löytyy lukuisia esimerkkejä peleistä, jotka perustuvat kirjoihin tai elokuviin.

Fiktiivisillä nimillä voi olla erilaisia funktioita. Ainiala ym. (2016, 260) katsovat funktioita olevan yhteensä 11, ja ne voivat toisinaan toimia päällekkäin.

1. Identifioiva funktio: nimi erottaa referentin muista saman tyyppisistä ihmisistä, paikoista tai muista.
2. Fiktionalisoiva funktio: nimi osoittaa referentin olevan fiktiivinen.
3. Lokalisoiva funktio: nimi viittaa tiettyyn aikaan tai paikkaan.
4. Sosiaalinen funktio: nimi ilmaisee referentin sosiaalista luokkaa, identiteettiä tai paikkaa jossakin yhteisössä.
5. Deskriptiivinen funktio: nimi kuvailee referenttiään ja antaa tästä lisätietoja.
6. Assosiativinen funktio: nimi herättää assosiaatioita todellisen tai fiktiivisen maailman henkilöihin, paikkoihin tai asioihin.
7. Affektiivinen funktio: nimi heijastaa tunnetiloja ja luo teoksen tunteellista ilmapiiriä.
8. Ideologinen funktio: nimi tukee joko referentin tai teoksen edustamaa ideologiaa.
9. Luokitteleva funktio: erilaiset nimet liittävät teoksessa esiintyvät, samaan luokkaan kuuluvat henkilöt, paikat ja asiat yhteen.
10. Narratiivinen funktio: nimi on merkityksellinen teoksen tarinan kannalta.
11. Humoristinen funktio: nimi viihdyttää lukijaa kielellisellä leikittelyllä. (Ainiala ym. 2016, 260–261.)

Esimerkiksi sukunimet *Müller* ja *Svensson* asettavat referenttinsä tiettyyn paikkaan ja sukunimi *Matintytär* tiettyyn aikaan. Hahmo nimeltä *Sir Isaac Hook* pitää nimensä mukaisesti kalastamisesta, ja *Herbert* ja *Harry Druce* ovat veljeksiä. (Ainiala ym. 2016, 258–259.) Myös videopeleistä löytyy esimerkkejä erilaisia funktioita toteuttavista nimistä. *God of War* -pelin hahmot ovat tuttuja antiikin Kreikan sekä skandinaavisesta mytologiasta, jolloin yksi niiden nimien funktioista on herättää pelaajassa assosiaatioita näihin mytologioihin ja mytologisiin hahmoihin. Nimillä voidaan nähdä olevan myös fiktionalisoiva funktio, ja ne luokittelevat ja lokalisovat referenttinsä tiettyihin ajanjaksoihin ja paikkoihin. *Horizon Zero Dawn*issa asut on nimetty niin, että jo pelkän nimen kuullessaan pelaaja voi päätellä, millaisia ominaisuuksia asulla on; esimerkiksi *Nora Silent Hunter* -asu vaimentaa liikkumisesta koituvia ääniä, jolloin pelaajan on helpompaa hiippailla vihollisten huomaamatta.

Lukuisten funktioiden perusteella voidaan päätellä, että fiktiivisten henkilöiden, paikkojen ja asioiden nimeämisen takana on aina jokin syy. Nimeämisen tarkoituksena ei ole pelkästään identifoida yksilöitä vaan rakentaa yksilöitä antamalla niille ominaisuuksia, jotka käyvät ilmi nimestä.

Nimi on ulkonäön, iän, käytöksen ja sisäisten ominaisuuksien lisäksi yksi fiktiivisen hahmon rakennuspalikoista, ja nimiä voidaan pitää ominaisuuksien keskittymänä (Bertills 2003, 52–54). Nimien erilaiset funktiot (yllä) ovat osa ominaisuuksia luovaa kokonaisuutta, joista hahmo tai muu nimenkantaja koostuu. Bertillsin mukaan (mts. 48) nimeämisen ja nimien käytön monimutkaisuus piilee siinä, että niihin osallistuvat sekä kirjailija, tarinankertoja, kirjan hahmo, lopullinen lukija sekä näiden tekijöiden väliset suhteet. Tämä pätee tietysti kirjallisuuden lisäksi myös muuhun fiktion kuten videopeleihin (vaikkakin pelaajalla lienee lukijaa suurempi rooli pelien interaktiivisen luonteen vuoksi) ja hahmojen lisäksi muihin erisnimenkantajiin kuten paikkoihin.

Myös nimeämättä jättäminen on monesti tietoinen valinta. Perinteisissä saduissa esiintyy yleensä vain päähenkilön nimi, ja sivuhahmojen nimiä ei koskaan saada tietää vaan näihin viitataan yleisnimillä kuten *susi* ja *isoäiti*, kun taas nykyajan lastenkirjallisuudessa esiintyy joitakin nimettömiä päähenkilöitä. Lukijan on haastavampaa eläytyä nimettömään hahmoon kuin nimettyyn, ja monesti vähemmän tärkeät hahmot jäävät nimettömiksi. (Bertills 2003, 48–50.) Nimettömyys siis toimii etäännyttävänä ja ehkä myös jollain tapaa mystifioivana tekijänä. Esimerkiksi pelissä tuntematon, nimetön paikka voi toisaalta kiinnostaa pelaajaa ja houkutella tutkimaan, toisaalta pelaaja voi nähdä nimettömyyden selvänä merkinä siitä, ettei paikassa ole mitään kiinnostavaa tai tutkimisen arvoista. Nimeämättömät NPC:t ovat yleensä pelin tarinan kannalta merkityksellisiä tai niillä on vain vähän merkitystä.

Videopeleissäkin fiktiiviset nimet ovat olennainen osa maailman rakentumista, ja niiden voidaankin nähdä olevan yksi pelinarratiivin osatekijöistä. Luvussa 2.3 todettiin pelin miljöön koostuvan ympäristöstä ja hahmoista ja näiden vaikuttavan pelaajan kokemaan immersioon. Hahmoilla on yleensä omat nimet, ja tärkeysjärjestyksen loppupään hahmot ovat monesti nimettömiä kuten yllä mainitaan. Ympäristössä on luonnollisesti paljon paikannimiä, ja niiden lisäksi myös esineitä saatetaan nimetä. Fantasiapeleissä on esimerkiksi tyypillistä, että erilaisilla aseilla ja haarniskan osilla on omat nimensä, joilla voi olla erilaisia funktioita; *Skyrim*-pelissä esiintyy muun muassa sen nimensä suojapanssareita kuin *Ancient Nord* (lokalisoiva funktio), *Dwarven* (sosiaalinen funktio) ja *Dragonplate* (deskriptiivinen, fictionalisoiva funktio). Tällaisten erisnimien voidaan katsoa kuuluvan Jensenin (2011) lajinnimiin, joilla on sekä yleisnimen että erisnimen ominaisuuksia: poly-referentiaalisuus ja nimen samanlainen suhde jokaiseen referenttiin (ks. luku 4.1).

4.3 Erisnimien kääntäminen

Semantiikan näkökulmasta erisnimet eivät varsinaisesti sisällä merkityksiä, vaan niiden tehtävä on identifioida yksilöitä. Näin ollen erisnimien kääntämiseen ei ole varsinaista syytä, mutta todellisuudessa erisnimet yleensä johdetaan yleisnimistä, jolloin erisnimi saa yleisnimen sisältämän semanttisen merkityksen. (Ingo 1990.) Kääntämättä jätetyn nimen semanttinen merkitys jää kohdeyleisöltä piiloon, jolloin nimen funktio ei kohdetekstissä täyty. Esimerkiksi *Plants vs. Zombies 2* -videopelissä käytettävä fiktiivisellä kasvilla *Bloomerang* on deskriptiivinen ja humoristinen nimi, koska se kertoo kasvin olevan yhtäaikaaisesti kukka (*bloom*) ja toimivan bumerangin tavoin (*boomerang*). Nimen molemmat funktiot on säilytetty pelin saksankielisessä lokalisoinnissa, jossa kasvin nimi on *Blumerang*.

Fiktion ulkopuolella erisnimiä käännetään melko harvoin. Joidenkin hallitsijoiden nimiä on käännetty suomeksi, esim. *Carl XVI Gustaf* on suomeksi *Kaarle XVI Kustaa*. Myös joillakin paikoilla on suomenkieliset nimet, kuten *Hyväntoivonniemi* (*Cape of Good Hope*). Jos nimi käännetään, taustalla on yleensä nimen huono istuvuus suomen kieleen. (Ainiala ym. 2016, 261.) Taustalla voi olla myös nimenkantajan merkittävyys kohdekielen kulttuurissa. Euroopassa ei esimerkiksi ole tapana kääntää afrikkalaisten hallitsijoiden nimiä, koska nämä eivät liity eurooppalaisten yleis-tietämykseen. Sen sijaan Thaimaan edesmennyt kuningas on saanut lännessä käännetyn nimen *Rama*, joka ei täysin vastaa hallitsijan alkuperäisiä thainkielisiä nimiä. Syynä nimen kääntämiseen on voinut olla Thaimaan kasvava merkitys eurooppalaisten matkakohteena. (Raukko 2017, 98.)

Toisinaan nimien käännöksiä ammennetaan toisista kielistä, kuten esimerkiksi nimet *Lissabon* ja *Bukarest*. Nämä nimet ovat siirtyneet ruotsin ja suomen kieleen saksasta, mikä kertoo Saksan merkittävydestä Suomessa ja Ruotsissa. (Raukko 2017, 105–106.) Tosin kun otetaan huomioon, kuinka tyypillistä suomen kielelle on ottaa lainoja ruotsin kielestä, lienee todennäköisempää, että nimet *Lissabon* ja *Bukarest* ovat siirtyneet ensin saksasta ruotsiin ja sitten ruotsista suomeen. Suomen etelä- ja länsipuolella sijaitseva merialue tunnetaan suomen kielessä *Itämerenä* samoin kuin ruotsissa, *’Östersjön’* (mts. 108), mikä myös puoltaa ruotsin merkitystä suomelle.

Fiktiivisten nimien kääntämiseen voidaan käyttää neljää käänносstrategiaa: lainaa, käännöstä, (foneettista) adaptaatiota tai korvaamista. Laina tarkoittaa nimen siirtämistä sellaisenaan käännöseen, käännös luonnollisestikin nimen kääntämistä kohdekielille. Adaptaatiossa nimi mukaillaan

äänteellisesti sopivammaksi kohdekielelle. Korvaamisessa nimen tilalle valitaan jokin toinen nimi. Jokaista käännösstrategiaa voidaan käyttää myös osittain; esimerkiksi kaksiosaisen nimen ensimmäinen osa voidaan lainata ja toinen osa kääntää. (Ainiala ym. 2016, 261.) Ingo (1990) on havainnut suomalaisten kaksikielisessä paikannimistössä samoja strategioita, joita hän kutsuu nimillä ”laina, käännös ja väännös” (mts. 243–245); väännös vastaa adaptaatiota, esimerkkinä *Vaasa – Vasa*. Ingo onkin havainnut samoja ratkaisuja myös käännöskirjallisuudessa kuten *Moumine* (mts. 245).

Samat strategiat listaa myös Leppihalme (1997), vaikka käyttääkin niistä hieman eri nimityksiä: nimen säilyttäminen, korvaaminen ja poistaminen. Jos lähdekielinen nimi säilytetään sellaisenaan, siihen voidaan lisätä selittäviä määritteitä tai selittävä alaviite. Korvaaminen voidaan Leppihalmeen mukaan tehdä lähde- tai kohdekielisellä nimellä. Poistostrategiassa nimi voidaan poistaa kokonaan tai korvata muilla keinoilla kuten yleisnimellä. (Mts. 79.) Leppihalme keskittyy tutkimuksessaan erityisesti erisnimialluusioihin eli erisnimien sisältämiin kulttuurisiin viittauksiin ja niiden kääntämiseen, mikä lienee syynä siihen, että foneettinen adaptaatio ei sisälly hänen käsittelemiinsä käännösstrategioihin.

Laina eli kääntämättä jättäminen on yleisintä silloin, kun kyseessä on autenttinen nimi. Realistiset mutta epäautenttiset nimet voidaan myös jättää kääntämättä, jos nimen funktiona on kuvailla nimenkantajan kansallisuutta tai yhteiskuntaluokkaa. Esimerkiksi Skotlantiin sijoittuvassa romaanissa on luonnollista esiintyä skotlantilaista nimistöä. (Ainiala ym. 2016, 262–263.) Kuten luvun alussa todettiin, kääntämättä jättäminen voi kuitenkin estää nimen sisältämän informaation (esimerkiksi sukupuolen, sosiaalisen aseman tai luonteen) välittymisen kohdeyleisölle. Kääntäjän on pohdittava, onko autenttisuus ja lojaalius tärkeämpää kuin ymmärrettävyys, ja voisiko informaation välittää muilla keinoilla. (Cummins 2005.) Lainan käännösstrategia antaa nimelle kohdetekstissä automaattisesti lokalisoivan funktion, ja mikäli tämä ei sovi yhteen referentin kanssa, muut käännösstrategiat ovat suositeltavampia.

Jos nimi on semanttisesti läpinäkyvä eli sen merkityssisällön ymmärtäminen vaikuttaa olennaisesti teoksen tulkintaan, nimi voi olla syytä kääntää. Tällaisia ovat useimmiten keksityt nimet kuten *Pippi Långstrump – Pippi Longstocking – Peppi Pitkätossu*. Mikäli nimi on semanttisesti läpinäkymätön, mutta sen foneettinen asu herättää lähdekielisessä lukijassa jonkinlaisia assosiaatioita, kääntäjä voi valita strategiakseen foneettisen adaptaation tai korvaamisen. (Ainiala ym. 2016, 262–

263.) Tästä voidaan huomata, että lainan taustalla on siis *vieraannuttamisen* päämäärä, jolloin kohdeyleisölle pyritään tarjoamaan eksoottinen kokemus teoksesta vieraiden nimen avulla. Adaptaatio, korvaaminen ja poisto taas kallistuvat *kotouttamisen* puolelle, eli teoksen raameja muokataan kohdeyleisölle tutummiksi käyttämällä yleisön näkökulmasta tavanomaisempia nimiä. (Vieraannuttavasta ja kotouttavasta käännösstrategiasta ks. Venuti 1995.) Käännösstrategioita voidaan siis nähdä olevan yhteensä viisi: **laina, käännös, korvaaminen, foneettinen adaptaatio sekä poisto**. Tässä tutkielmassa korvaamisena pidetään mitä tahansa lähdekielisen nimen korvaavaa toimintaa, kun taas poisto tarkoittaa nimen täydellistä poisjättämistä.

O'Haganin ja Mangironin (2013) mukaan videopelien nimistön kääntämisessä käytetään yleensä korvaamisen käännösstrategiaa eli lähdekielisen nimen tilalla käytetään vastaavaa kohdekulttuurin viittausta (mts. 176). Esimerkiksi *Final Fantasy X* -pelissä esiintyvän konsertin nimi 雷平原ライブ (*Live Concert in the Thunder Plains*) käännettiin englanniksi nimellä *Yunapalooza*, joka on leikkisä yhdistelmä pelissä esiintyvän Yuna-hahmon nimestä ja Yhdysvalloissa tunnetun musiikkifestivaalin *Lollapalooza* nimestä. Lähdekielisessä nimessä ei ollut kulttuurista viittausta tai humoristista sisältöä, mutta kääntäjät päättivät tuoda nämä elementit amerikkalaisyleisölle lokalisoituun versioon, jotta yleisö tuntisi suurempaa läheisyyttä peliin. (Mangiron & O'Hagan 2006.) Lähdekielisen nimen korvaava käännös voi olla myös täysin keksitty nimi, kuten Zidanen korvannut adaptaatio Yitán (ks. luku 3.1). Yleisön lähentämisen pelin maailmaan sekä kulttuuristen kompastuskivien välttämisen lisäksi korvaavan käännösstrategian taustalla voi olla myös funktionaalisia syitä, kuten luvussa 3.3 käsitellyt tilarajoitukset. *Kachofugetsu*-miekan uudelleennimeäminen *Painkilleriksi* onkin erinomainen esimerkki siitä, kuinka nimen kääntämisessä tai korvaamisessa on käytetty erityistä luovuutta.

O'Hagan ja Mangiron eivät kuitenkaan ota huomioon lajinnimiä muistuttavia nimiä, jotka mainittiin luvun 4.2 lopussa. *Kachofugetsu*-esimerkistä huolimatta aseet nimetään fantasiaroolipeleissä usein deskriptiivisesti niin, että nimi kertoo, millaisesta aseesta on kyse ja miten ja mihin sitä käytetään. Esimerkiksi *Final Fantasy Brave Exvius* -pelissä esiintyy miekka nimeltä *Flametongue*, ja nimestä voidaan päätellä kyseessä olevan tuliperäistä tuhoa aiheuttava ase. Koska pelattavuus ja immersio ovat olennaisia tekijöitä pelien kääntämisessä, käännösstrategiaksi on syytä valita korvaamisen sijaan käännös. Sellaisissa tapauksissa, joissa tarkka käännös ei ole mahdollista, kuten tilarajoitusten kohdalla, voidaan valita jokin toinen strategia.

5 Aineisto ja tutkimusmenetelmä

Tässä luvussa esittelen tutkielman aineiston: *Horizon Zero Dawn* -pelin, siinä esiintyvät nimet ja niiden käännökset. Lisäksi käyn läpi tutkielman tutkimusmenetelmät, jotka perustuvat Ainialan ym. (2016) sekä Leppihalmeen (1997) teoksiin.

5.1 Horizon Zero Dawnin monipuolinen maailma

Tutkielman aineisto pohjautuu *Horizon Zero Dawn* -videopeliin (tästä eteenpäin: HZD) vuodelta 2017. Pelin on kehittänyt alankomaalainen pelistudio Guerrilla Games ja julkaissut Sony Interactive Entertainment yksinomaan PlayStation 4 -konsolille. Vuonna 2018 peliin julkaistiin lisäosa, josta on niin ikään ammennettu aineistoa tutkielmaan. Pelin lokalisoinnista on vastannut Sonyn eurooppalainen lokalisointiosasto Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios QA Europe Localisation QA, ja kummassakin kieliparissa on toiminut useampi lokalisoija.

Pelaaja ohjaa Aloy-nimistä nuorta naishahmoa, joka yrittää selvittää tuntemattoman äitinsä henkilöllisyyttä ja ajautuu samalla osaksi Hades-nimisen tekoälyn kokoaman armeijan aloittamaa sotaa ihmiskuntaa vastaan. Aloylle ja pelaajalle selviää vähitellen, että vuosisatoja sitten sotarobotit tuhosivat kaiken elämän maapallolta, mutta ennen sitä tietoinsinööri Elisabet Sobeck kehitti Gaia-tekoälyn, joka palautti tuhon jälkeen maapallon elinot sekä loi keinotekoisesti elämän uudelleen aina mikrobeista suuriin eläimiin ja ihmisiin. Vuosisatoja myöhemmin Gaiaan iski Hadesin lähettämä virus, jolloin Gaia loi Elisabet Sobeckin kloonin, Aloyn, tuhoamaan Hadesin. Tämän vuoksi Aloy on ainoa, joka voi päihittää Hadesin ja tämän sotajoukot.

HZD:n maailmassa taistellaan villieläimiä muistuttavien robottien eli koneiden (*machines*) kanssa. Koneita on erilaisia, eri näköisiä ja eri kokoisia; esimerkiksi *Strider* muistuttaa hevosta, ja sen voi kesyttää ratsuksi, kun taas *Thunderjaw* näyttää jättikokoiselta dinosaurukselta ja tappaa ampumalla ohjuksia tai murskaamalla pelaajan jaloillaan tai hännällään. Koneita vastaan taistellaan jousilla ja nuolilla tai keihäällä. Aloyn voi pukea erilaisiin asuihin, jotka suojaavat eri koneiden hyökkäyksiltä tai vahvistavat Aloyn ampumis-, piileskely- tai paranemiskykyjä. Aseita ja asuja voi ostaa kauppiailta tai saada lahjaksi NPC:iltä.

Peli sijoittuu kaukaiseen tulevaisuuteen Yhdysvaltoihin, nykyisten Utah’n ja Coloradon osavaltioiden alueelle. Ihmiset ovat jakaantuneet heimoihin, joilla on omat ominaispiirteensä, elinkeinonsa ja puhetapansa, jotka eivät vastaa todellisen maailman kulttuuria nykyisten Kalliovuorten alueella. Esimerkiksi Nora-heimo palvoo naispuolista jumalaa nimeltä *All-Mother* ja pitää äitiyttä pyhimpänä asiana maailmassa. Carjat ovat taitavia rakentajia, tunnettuja koristeellisuudestaan ja pitävät aurinkoa jumalanaan. Oseram-heimon jäsenet päihittävät muut heimot sepäntaidoissa, ja silloin kun he eivät työstä metallia, he juovat tai tappelevat. Pelin tarinassa sotarobotit ovat tuhonneet kaiken elämän maapallolta 2060-luvulla, mutta ennen tuhoa joukko tiedemiehiä ehti luoda tekoälyjärjestelmän, joka palautti myöhemmin planeetan elinolot ja kaiken elävän aina mikrobeista ihmisiin ja lisäksi kehitti erilaisia koneita ylläpitämään järjestelmää ja ekosysteemiä. Pelin nykyhetken eli 3000-luvun ihmiset eivät tunne tätä historiaa, mutta pelaajalle ja Aloylle se selviää pikkuhiljaa pelin edetessä. Pelissä sekoittuvat futuristinen teknologia sekä alkukantaisuus ja luonnonläheisyys sekä narratiivisella että ludologisella saralla, joten siinä on runsaasti mitä erilaisimpia aiheita käännettäväksi.

5.2 Pelin alaluokittelu

HZD:n genreä on vaikea määritellä yksiselitteisesti, mikä onkin O’Haganin ja Mangironin (2013) mukaan erittäin tyypillistä tänä päivänä, kun toinen toisistaan erilaisempia pelejä julkaistaan paljon. Erimielisyyksiä eri genrejen määritelmistä, ominaisuuksista ja luotettavuudesta on sekä peliteollisuudessa että pelitutkimuksessa. (Mts. 66–67.) Eri genrejen välinen rajanveto voi olla vaikeaa, koska ei voida objektiivisesti päättää, mitkä samankaltaisuudet tai eroavaisuudet ovat merkittävimpiä. Esimerkiksi ammuntapeleistä käytetään lukuisia eri nimityksiä, kuten *shooter*, *first-person shooter*, *third-person shooter*, *tactical shooter*, *shoot-em-up*, jotka eivät loppujen lopuksi juuri eroa merkityssisällöltään. (Egenfeldt-Nielsen ym. 2012, 46; Bernal-Merino 2007.) Egenfeldt-Nielsen ym. jaottelevat pelit neljään genreen sen mukaan, miten peliä pelataan: toimintapelit (*action games*), seikkailupelit (*adventure games*), strategiapelit (*strategy games*) sekä prosessipelit (*process-oriented games*) kuten simulaatiot (mts. 48–50). Näissä kategorioissa HZD soveltuu toiminta- ja seikkailugenreihin, koska taistelu ja toiminta sekä älylliset tehtävät ja tarina jakavat merkittävimmän elementin paikan.

Luokittelun rajoittaminen vain neljään kategoriaan ei kuitenkaan riitä kattamaan kaikkia tämän päivän pelejä. O'Hagan ja Mangiron (2013, 68) ovat koostaneet 13 genren järjestelmän, jonka perusteella HZD on yhdistelmä toimintaa (*action*), seikkailua (*adventure*), ampumista (*shooter*), älypeliä (*puzzle*) sekä roolipeliä (*role playing game/RPG*). PlayStationin verkkosivulla HZD on luokiteltu lajityyppiin *Toiminta / Roolipelit* (Sony Interactive Entertainment Europe Limited 2019). Mangiron Hevian (2007, 3) mielestä roolipelit ovat kaikkein kiinnostavimpia analysoida käännöstieteellisestä näkökulmasta, koska niiden mutkikkaat juonenkäänteet vaativat useita erilaisia tekstejä. Egenfeldt-Nielsen ym. (2012, 196) käyttävät termiä *kerronnalliset/narratiiviset videopelit (narrative video games)* kuvaamaan sellaisia pelejä, joissa kertomuksella on tärkeä rooli. Roolipelille tyypillisesti HZD on tarinavoittoinen peli, joten sen voidaan nähdä sopivan tähän käsitteeseen. Narratiivisuutta lisää myös *avoimen maailman (open world)* konsepti HZD:ssä, eli pelaaja voi seikkailla pelin maailmassa ja kartalla melko vapaasti, ja vaikka juonenkäänteet vievätkin pelaajan tiettyihin paikkoihin, pelaajan ei ole pakko noudattaa ennalta määrättyä järjestystä tai reittiä. Avoimen maailman pelaamista varten peliin on suunniteltu laaja, yksityiskohtainen miljö ja runsaasti NPC:itä, jotka kasvattavat pelin narratiivia.

5.3 Tutkielman tavoitteet ja metodit

Tutkielman tavoitteena on kartoittaa erilaisia lähestymistapoja videopelin narratiivisten elementtien kääntämiseen. Tutkimusaineistona ovat erilaiset pelissä esiintyvät nimet ja niiden suomenkieliset ja saksankieliset käännökset. HZD:n maailma on erityisen hedelmällinen tällaisen aineiston kannalta, koska sen miljö ulottuu eri ajanjaksoille ja erilaisiin fiktiivisiin kulttuureihin suurella maantieteellisellä alueella, joka on täynnä yksityiskohtia ja kokonaisuuksia sekä keksittyjä käsitteitä. Peli onkin saanut runsaasti kiitosta monipuolisesta ja yksityiskohtaisesta maailmastaan, tarinastaan ja hahmoistaan (ks. esim. O'Brien 2017; Hämäläinen 2017). Monipuolinen ja huolella kehitetty narratiivi oli osasyynä siihen, miksi valitsin HZD:n tämän tutkielman aineistoksi. Toisena syynä oli se, että HZD on yksi omista suosikkipeleistäni ja siten tuttu.

Koska peli sijoittuu tulevaisuuden Pohjois-Amerikkaan, siinä esiintyy autenttisia nimiä kuten *United States* ja *Colorado*, mutta rajasin nämä tutkielman ulkopuolelle, koska niiden kääntämisessä ei oletettavasti ole yhtä paljon tilaa luovuudelle kuin peliä varten kehitettyjen nimien kääntämisessä. Lähes kaikki aineistoon valitut nimet kuuluvatkin keksittyihin nimiin, joista osa on semanttisesti läpinäkyviä kuten *Royal Maizelands*, osa vailla semanttista merkitystä kuten *Aloy*. Jotkut

nimistä ovat realistisia epäautenttisia, esimerkiksi *Gatelands* ja *Petra*. Semanttisesti läpinäkymättömiä nimiä on aineistossa ylivoimaisesti eniten, lähes 70 prosenttia aineistosta.

Keräsin aineiston pelaamalla pelin läpi suomeksi ja saksaksi käännettynä ja poimimalla siitä pelin narratiivia rakentavat nimet. Jaoin ne yläluokkiin henkilönnimet, paikannimet, koneiden nimet, aseiden nimet, asujen nimet sekä kulttuuriset nimet kuten heimojen ja jumalten nimet. Aineisto koostuu yhteensä yli 300 nimestä, jotka taulukoin yläkäsitteiden mukaan (Kuva 1). Taulukkoon merkitsin myös, mitä käännösstrategioita kussakin käännöksessä oli käytetty.

	A	B	C	D	E
1	Adept Champion Bow	Kokeneiden mestarijousi	KÄ	Profi-Champion-Bogen	KÄ
2	Adept Master	mestarillinen ja kokenut	KÄ / KO	Meister- (Profi)	KÄ / KO
3	Adept Powershot Bow	Kokeneiden voimajousi	KÄ / KO	Profi-Powerschuss-Bogen	KÄ / KO
4	Banuk Ice Hunter	Banukjäämetsästäjä	KÄ L	Banuk-Eisjägerin	KÄ L
5	Banuk Sickness Eater	Banuktaudinsyöjä	KÄ L	Banuk-Verderbnistilgerin	KÄ L / KO
6	Blast Sling	Jylylinko	KÄ !	Sprengschleuder	KÄ !
7	Carja Blazon	Carjavaakuna	KÄ L !	Carja-Feuerwappen	KÄ L !
8	Carja Hunter Bow	Carjojen metsästysjousi	KÄ L	Carja-Jägerbogen	KÄ L
9	Carja Silks	Carjasilkkit	KÄ L	Carja-Seide	KÄ L
10	Forgefire	Ahjutuli	KÄ	Schmiedefeuer	KÄ
11	heavy	kokenut	KÄ !	Profi	KO
12	Icerail	Jääsalko	KÄ	Eisdorn	KÄ
13	light	kevyt	KÄ	leicht	KÄ
14	medium	normaali	KÄ	mittel	KÄ
15	Nora Brave	Norasoturi	KÄ L	Nora-Kriegerin	KÄ L
16	Nora Protector	Norasuojelija	KÄ L	Nora-Beschützerin	KÄ L
17	Nora Silent Hunter	Äänetön norametsästäjä	KÄ L	Stille Nora-Jägerin	KÄ L
18	Nora Survivor	Noraselviytyjä	KÄ L	Nora-Überlebende	KÄ L
19	Oseram Arrow Breaker	Oseramnuolentuho	KÄ L !	Oseram-Pfeilbrecherin	KÄ L
20	Oseram Sparkworker	Oseramkipinöitsijä	KÄ L !	Oseram-Funkenfängerin	KÄ L / KO
21	Rattler	Rätisijä	KÄ	Rassler	KÄ
22	Ropercaster	Köydenheitin	KÄ	Seilwerfer	KÄ
23	Shadow	kokeneiden	KO	Profi-	KO
24	Sharpshot Bow	Tarkkuusjousi	KÄ !	Scharfschussbogen	KÄ
25	Sling	Linko	KÄ	Schleuder	KÄ
26	Stormslinger	Myrskylinko	KÄ	Sturmschleuder	KÄ !
27	Tripcaster	Ansaheitin	KÄ	Stolperfalle	KÄ
28	War Bow	Sotajousi	KÄ	Kriegsbogen	KÄ
29					
30					
31					
32					

Kuva 1. Aineisto ja käännös menetelmät taulukoissa

Paikannimet keräsin pelin kartasta ja koneiden, asujen ja aseiden nimet taas pelissä käytettävästä katalogista, josta pelaaja voi tarkastella niitä milloin tahansa. Kulttuuriset nimet poimin pelin dialogista ja tekstityksistä, ja lisäksi kaikkien nimien tarkastelun apuna käytin *Horizon Zero Dawn Wiki* -verkkosivuston eri kieliversioita (Wikia Inc. 2019). Vertailin suomenkielisiä ja saksankielisiä käännöksiä englanninkieliseen lähdetekstiin ja tarkastelin käännösstrategioita Ainialan ym. (2016) ja Leppihalmeen (1997) valossa niin, että käännösstrategiat olivat laina, käännös, korvaaminen, foneettinen adaptaatio sekä poisto. Lisäksi arvioin, mitkä luovuuteen vaikuttavat tekijät (ks. luku 3.3) ovat saattaneet vaikuttaa korvaavan käännösstrategian valintaan.

Tutkimuskysymykset ovat seuraavat:

1. Mitä käännösstrategioita nimien kääntämisessä on käytetty?
2. Voidaanko käännöksissä havaita luovuuden käyttöä korvaavan käännösstrategian ilmentämänä?

Analyysi on osittain kvantitatiivinen, sillä laskin kutakin käännösstrategiaa ilmentävät nimet ja vertailin eroja suomenkielisen ja saksankielisen käännöksen välillä. Omien aiempien pelikokemukseni perusteella hypoteesina on, että käännösstrategioista eniten on käytetty lainaa, käännöstä ja korvaamista ja vähiten foneettista adaptaatiota ja poistoa; ennen tutkielman aloittamista on havaittu, että ainakin HZD:n suomennoksessa suositaan erittäin vieraannuttavia käännöksiä.

Enemmän painoarvoa sai kvalitatiivinen analyysi, jossa tutkin luovuuden käyttöä tarkastelemalla käännösten semanttista sisältöä verrattuna lähdetekstiin. Pidin korvaavaa käännösstrategiaa erityisenä luovuuden ilmentämisenä ja etsin aineistosta erityisesti korvaten käännettyjä nimiä. Näissä tapauksissa analysoin lähdetekstin ja käännöksen semanttisten sisältöjen välisiä eroja sekä pyrin kontekstin perusteella päättämään, miksi *transcreation*-tyyliseen ratkaisuun on päädytty. Luovuuden käyttöä rajoittavia tekijöitä voivat olla sarjan aiemmat teokset, puutteellinen tila, puutteellinen konteksti tai toimeksiantajan tai julkaisijan ennalta määräämät muotoilut (ks. luku 3.3). Näitä elementtejä haetaan tapauksissa, joissa korvaavaa käännösstrategiaa on käytetty, lukuun ottamatta ensimmäistä, koska HZD ei ole jatko-osa eikä perustu mihinkään aiempaan teokseen kuten kirjaan tai elokuvaan. Myös kielellä leikkittely voidaan nähdä yhtenä syynä luovaan kääntämiseen, koska kyseessä on fantasia-aiheinen peli. Analyysissa pyritään huomioimaan myös

multimodaaliset seikat niin, että kontekstina käytetään myös referentin ulkonäköä tai muita eikielellisiä ominaisuuksia, jotka voivat vaikuttaa nimeämiseen.

On tärkeää huomioida, että käännösten tulkinnat ovat aina subjektiivisia. Nimet tai sanat voivat herättää yhdenlaisia assosiaatioita tai ajatuksia yhdessä ihmisessä ja toisenlaisia toisessa, ja sama pätee myös käännöksiin. Tämän tutkielman analyysi perustuu omiin tulkintoihini aineiston semanttisesta sisällöstä, ja vaikka analyysissä pyritään huomioimaan kaikki mahdolliset vaikuttavat tekijät, muiden tulkinnat voivat erota tutkielmassa esitellyistä.

6 Rajoitettua luovuutta nimien käännöksissä

Tässä luvussa käyn aineiston analyysin läpi pääpiirteissään nimikategoria kerrallaan: henkilönnimet, paikannimet, koneiden nimet, aseiden ja asujen nimet sekä kulttuuriset nimet. Luokittelin nimet Ainialan ym. (2016, 257) järjestelmän mukaisesti (ks. luku 4.2). Analysoin käännöksiä kvalitatiivisesti suhteessa lähdekielisiin nimiin, niiden alkuperään ja kontekstiin ja tarkastelin eri käännösstrategioita ilmentäviä käännöksiä kvantitatiivisesti. Erityisesti korvaavaa käännösstrategiaa ilmentävissä tapauksissa otin tarkasteluun lähdekielisen nimen ja käännöksen väliset semanttiset erot ja näiden mahdolliset syyt. Kontekstia havainnollistan kuvien avulla silloin, kun se voi helpottaa ymmärtämistä tai kun lähdetekstin visuaaliset elementit näyttävät vaikuttaneen käännösratkaisuihin.

6.1 Henkilönnimet

Lähes kaikki pelin henkilönnimet ovat keksittyjä eli yksinomaan peliä varten kehitettyjä, eikä niillä ole juurikaan semanttista sisältöä. Tällaisia nimiä ovat esimerkiksi päähenkilön nimi *Aloy* sekä NPC:iden nimet *Erend*, *Avad*, *Varl*, *Ourea* ja *Helis*. Vain yhden keksityn nimen voidaan nähdä olevan johdettu yleisnimestä, *Sylens* (vrt. *silence*). Osa nimistä ovat realistisia epäautenttisia eli peräisin todellisesta maailmasta mutta viittaavat fiktiivisiin referentteihin, kuten *Elida* ja *Petra*. Jotkut keksityt nimet muistuttavat äänneasultaan realistisia epäautenttisia nimiä, esimerkiksi *Vanasha* (vrt. *Vanessa*). Monet henkilönnimet kalskahtavat vierasperäisiltä pelin englanninkielisessä ympäristössä, kuten *Aluki*, *Jiran* ja *Nasadi*, ja niiden etymologinen alkuperä onkin todennäköisesti anglosaksisen maailman ulkopuolella.

Kaikki henkilönnimet on systemaattisesti lainattu lähdetekstistä sekä saksankielisessä että suomenkielisessä versiossa. Koska suurin osa nimistä on täysin uusia ja/tai englannin, suomen ja saksan kielille epätyypillisiä, laina on luonteva käännösratkaisu. Nimiä ei ole myöskään muokattu foneettisesti, ja ainoastaan appellatiiviset suku- tai lisänimet on käännetty: *Petra Forgewoman* – *Petra Ahjonainen* – *Petra Schmiedin* ja *Aloy of the Nora* – *norien Aloy* – *Aloy von den Nora*. Koska semanttisesti läpinäkymättömät nimet ovat vieraita ja eksoottisen kuuloisia niin lähdekieliselle kuin kohdekielisillekin yleisöille, niiden jättäminen sellaisenaan käännökseen auttaa luomaan samanlaisen immersion kokemuksen kaikilla kielillä.

Appellatiivisten nimien kohdalla tilanne muuttuu, vaikkakin henkilönnimissä niitä on vain yksi. Sylens-nimeä ei ole käännetty tai mukailtu millään lailla suomeksi eikä saksaksi, vaikka lähde-tekstissä nimellä on selkeästi deskriptiivinen funktio: nimenkantaja on mystinen ja salaperäinen hahmo, jolla on paljon synkkiä salaisuuksia, joita hän ei halua paljastaa. Tämä funktio ei välttämättä toteudu kohdekielisissä versioissa, ellei pelaaja osaa lähdekieltä sen verran, että tunnistaa sanaleikin itse. Nimen lainaaminen saattaa siis vaikuttaa pelaajan kokemaan immersioon, mikäli sanaleikki ei aukea hänelle.

Myöskään sellaisia nimiä, joilla ei lähdekielessä ole ilmeistä merkityssisältöä mutta kohdekielessä kyllä, ei ole muokattu tai korvattu. Esimerkiksi *Rost* on saksan kielessä yleisnimi ('ruoste') ja *Olin* suomen kielessä olla-verbin yksikön ensimmäisen persoonan imperfektimuoto. Tällaiset nimet voivat herättää lokalisoitujen versioiden pelaajissa erilaisia assosiaatioita tai rakentaa erilaista narratiivia kuin oli tarkoitettu ja mahdollisesti rikkoa immersiota. Toisaalta kohdekielen sanaa muistut-tava nimi voi sattua olemaan myös kuvaava; esimerkiksi musiikin suurystäväksi profiloituva hahmo on nimeltään *Laulai* kaikissa kolmessa kieliversiossa, mutta nimellä on semanttista sisältöä ainoastaan suomenkielisen yleisön silmissä. Tämän tutkielman puitteissa on mahdotonta päätellä, onko tällaisiin nimiin ladattu tarkoituksella semanttista sisältöä. Niiden kääntämättä jättäminen on yhtä kaikki mielenkiintoinen lisä kohdekielisissä versioissa.

6.2 Paikannimet

Paikannimien luokittelu autenttisiin, realistisiin epäautenttisiin tai keksittyihin nimiin on haastavaa, koska niiden referentit ovat toisaalta todellisia ja toisaalta keksittyjä. Peli sijoittuu todellisen Pohjois-Amerikan alueelle, ja jotkut pelissä esiintyvistä paikoista perustuvat todellisiin paikkoihin, kuten Yellowstonen kansallispuistoon tai Denverin kaupunkiin Coloradossa. Toisaalta pelin ympäristö ei noudattele todellista karttaa kovin tarkasti, vaan miljöön suunnittelussa on käytetty jonkin verran taiteellista vapautta. Etäisyydet ovat esimerkiksi paljon pienempiä, samoin itse paikat. Lisäksi näihin todellisiin paikkoihin viitataan pelissä keksityillä nimillä; Yellowstonen aluetta kutsutaan nimellä *The Cut* ja Denverin raunioita nimellä *Devil's Grief*. Tällaiset nimet sijoittuvat jonnekin keksityn ja autenttisen välimaastoon. Monet muut paikannimet viittaavat täysin uusiin paikkoihin kuten 3000-luvun asutuskeskuksiin, joten paikannimiä voidaan pitää pääasiassa keksittyinä.

3000-luvun paikannimet ovat enimmäkseen deskriptiivisiä, eli niiden tarkoituksena on kuvailla referenttejään ja antaa näistä tietoja pelaajalle. Joillakin paikannimillä on myös lokalisoiva funktio, koska joissain niistä on tietyille heimoille tyypillistä sanastoa; esimerkiksi *Daytower*-nimisen tornin voi päätellä olevan carja-heimon alueella, koska heidän uskonnoissaan aurinko ja päivän eri vaiheet ovat keskeisessä asemassa.

Paikannimissä on käytetty käännösstrategiana pääasiassa käännöstä, jolloin funktiot toteutuvat myös lokalisoituissa versioissa. Käännökset ovat pääasiassa hyvin sananmukaisia, eikä niissä voi havaita juurikaan luovuuden käyttöä. Taulukossa 1 esitellään joitakin esimerkkejä tällaisista käännöksistä. Niiden vaikutus pelattavuuteen tai immersioon ei eroa lähdekielisten nimien vaikutuksesta, koska merkityssisältö on identtinen eikä kielellinen muotoilu herätä sen enempää huomiota kuin lähdekielisessä versiossa.

Taulukko 1. Sulavia paikannimien käännöksiä

Daytower	Päivätorni	Tagturm
Mother's Crown	Äidin kruunu	Mutterkrone
Free Heap	Vapaakeko	Freiwalde
Devil's Thirst	Paholaisen jano	Teufeldurst

Joissakin paikannimien käännöksissä on havaittavissa selkeää luovuuden käyttöä ja jopa lähdekielisen nimen merkityssisällöstä poikkeamista, kun käännösstrategiana on ollut osakäännös ja osakorvaaminen. Esimerkiksi asutuskeskittymä *Hunter's Gathering* on suomennettu *Metsästäjän kieväri* ja saksannettu *Jägersiedlung*. Kumpikin käännös sisältää maininnan metsästäjästä mutta poikkeaa omalla tavallaan lähdekielisestä nimestä. *Gathering* viittaa paikkaan, jonne metsästäjät koontuvat silloin tällöin tapaamaan toisiaan, jolloin 'kieväri' on toimiva käännös. Lisäksi Gera-niminen hahmo vahvistaa mielikuvaa majatalosta kutsumalla sitä kuvainnollisesti juottopaikaksi: *I run this fine watering hole*. Toisaalta *Hunter's Gathering* ei oikeastaan ole majatalo vaan leiri (Kuva 2), jonka asukkaat eivät oikeastaan näytä vaihtuvan, joten myös *Siedlung* on tässä kontekstissa omalla tavallaan kuvaava nimi. On siis mahdollista, että saksan kääntäjä on tehnyt käännösratkaisun nimen multimodaalisen kontekstin perusteella, jolloin korvaten tehty käännös toimii multimodaalisessa käännöksessään.



Kuva 2. Hunter's Gathering – Metsästäjän kievari – Jägersiedlung (© Guerrilla Games)

Toinen esimerkki korvaamisesta käännösstrategiana löytyy nimen *Stone Yield* kummastakin käännöksestä. Suomeksi tämän rosvoleirin nimi on *Kivipelto* ja saksaksi *Steinfall*. Molempiin käännöksiin on jätetty lähdekielen kiviviittaus, mutta satoa merkitsevä *yield* on kokenut muokkauksia. Suomennoksen *pelto* viittaa kyllä satoon, mutta on vaikea päätellä syitä siihen, miksei nimeä käännetty sananmukaisesti *Kivisadoksi*. Toisaalta koska merkityssisällön muutos ei ole kovin suuri, käännösstrategia sijoittune jonnekin suoran käännöksen ja korvaamisen välimaastoon.

Saksannoksessa sen sijaan on päädytty täysin erilaisia assosiaatioita herättävään osakorvaavaan käännökseen *Steinfall*, jonka taustalla lienee ollut paikan ulkonäkö (Kuva 3): kivinen maaperä muodostaa ikään kuin portaita, jotka voivat ensi silmäyksellä muistuttaa vesiputousta (*Wasserfall*) tai jyrkkiä, kivisiä portaita. Kääntäjät ovat siis todennäköisesti tehneet käännösratkaisunsa sen perusteella, miltä paikka näyttää. Käännös on siten aivan uudella tavalla harmoniassa visuaalisten aspektien kanssa ja lähempänä *transcreationia* verrattuna suomenkieliseen.



Kuva 3. Stone Yield – Kivipelto – Steinfall (© Guerrilla Games)

Mielenkiintoisia muutoksia on kokenut myös monitulkintainen nimi *Pitchcliff*, joka lienee saanut lähdekielisen nimensä asutusta reunustavista jyrkistä kallionseinämistä sekä paikallisen oseramheimon taipuvaisuudesta kinasteluun. Paikka on suomeksi nimeltään *Tinkatörmä* ja saksaksi *Scheuerfels*. *Tinka* voi viitata eripuraan ja *törmä* voi tarkoittaa jyrkkää kallionrinnettä, ja lisäksi sanassa on rytmikäs allitteraatio. *Scheuerfels* luo vielä konkreettisempia mielikuvia liukkaaksi hioutuneesta kalliosta, mutta *Scheuer* voi hiomisen lisäksi tarkoittaa latoa. Tätä miellelyhtymää kääntäjä tuskin on kuitenkaan hakenut. Sekä suomen- että saksankielinen käännös on tehty melko vapaasti muuhun aineistoon nähden. Molemmissa käännöksissä on tavallaan käytetty osakorvaamista käännösstrategiana, mutta toisaalta *pitch* on melko monitulkintainen sana, ja käännökset vastaavat sen merkityssisältöä ainakin yhdestä näkökulmasta, jolloin kyseessä on käännös.

Runollisia ominaisuuksia löytyy muistakin nimistä. Esimerkiksi vartiotorni *Dawn's Sentinel* on käännetty saksaksi *Dämmerwächter*, jolloin nimeen on saatu riimittelevä sävy. Toisaalta *Wächter*-sanalan valinta on melko erikoinen, koska *Watcher*-niminen kone on myös käännetty samalla sanalla, eli pelaaja saattaa virheellisesti yhdistää paikan ja koneen, vaikkei niillä tosiasiassa ole mitään tekemistä toistensa kanssa. Toinen sointuvan käännösnimen saanut vartiotorni on *Unflinching*

Watch, joka on suomennettu *Vankkumaton vahti*. Nimen merkityssisältö ei ole oikeastaan muuttunut, mutta kääntämisessä on selkeästi käytetty luovuutta allitteraation luomiseksi.

6.3 Koneiden nimet

Lähdekieliset koneet on nimetty keksityillä, suurimmaksi osaksi deskriptiivisillä appellatiivisilla nimillä, jotka melko yksiselitteisesti kuvailevat referenttinsä ulkonäköä (*Longleg*) tai toimintaa (*Rockbreaker*). Ne muistuttavatkin erityisen paljon lajinnimiä, joista puhuttiin luvussa 4.1. Kaikki nimet noudattavat samaa kaavaa: ne koostuvat joko *er*-päätteisestä toimintaa kuvaavasta sanasta, kuten *Trampler* tai *Scorcher*, tai ulkonäköä kuvailevista sanoista, kuten *Tallneck* tai *Lancehorn*.

Kaikki nimet yhtä lukuun ottamatta on käännetty tai osakorvattu, eikä käännöksiä näytä rajoittaneen tilanpuute. Esimerkiksi *Redeye Watcher* on suomennettu *Punasilmätarkkailija*, eli kohdekielinen nimi on kuusi merkkiä lähdekielistä pidempi. Suurin osa nimistä on käännetty sananmukaisesti kummassakin kieliparissa; esimerkiksi edellisen kappaleen lopussa mainitut koneet on käännetty *Talloja – Trampler*, *Kärventäjä – Versenger*, *Pitkäkaula – Langhals* ja *Peitsisarvi – Lanzenhorn*. Koko aineiston ainoa foneettinen adaptaatio löytyy nimen *Behemoth* suomennoksesta: suomenkielisessä versiossa kone on nimeltään *Behemot*.

Joissakin konenimien käännöksissä voidaan kuitenkin havaita luovuuden käyttöä korvaamisena, semanttisena muutoksena ja/tai riittelynä. Kone nimeltä *Glinthawk* on nimetty deskriptiivisesti, ja nimessä sana *glint* viittanee koneelle tyypilliseen käytökseen, kiiltävien metallikasojen tonkimiseen ja *hawk* koneen haukkaa muistuttavaan ulkonäköön. Suomeksi koneen nimi on *Varishaukka*, ja tämän osakorvauksen tarkoituksena lienee saada nimi muistuttamaan äänneasultaan *varpushaukkaa*. Toisaalta *glint* luo assosiaatioita ennemminkin harakkaan, joka tunnetaan tavastaan keräillä kimaltavia esineitä, eli suomennoksesta on jäänyt kokonaan pois viittaus kimalukseen. Saksankielisessä versiossa voidaan puhua jo täydellisestä korvaamisesta, sillä nimi on käännetty *Grauhabicht*. Väkkeen tai kimalluksen on korvannut 'harmaa', ja *Habicht* merkitsee tarkalleen ottaen 'kanahaukkaa', ei haukkaa ('*Falke*'). Tämänkin korvaavan käännöksen taustalla piileviä tarkoituseriä on haastavaa päätellä. Kone on toki suurimmaksi osaksi väriltään harmaa, mutta sama pätee muihinkin koneisiin. Linnun tarkka laji ei ole erityisen oleellinen, sillä kone ei muistuta ulkonäöltään erityisesti mitään tiettyä lintulajia, vaikka se onkin nimetty haukaksi.

Suomenkielisissä nimikäännöksissä on käytetty hieman enemmän runollista luovuutta kuin saksankielisissä tai lähdekielisissä nimissä. Allitteraatiota esiintyy esimerkiksi nimissä *Turmantuoj*, *Loukkuleuka* ja *Kilpikipittäjä*, joista yhdenkään lähdetekstissä ei ole alkusointua. Kilpikipittäjä saattaa ehkä herättää pelaajassa vähemmän uhkaavia mielikuvia kuin mitä tuhoisan robotin nimen kuuluisi (Kuva 4) ja siten rikkoa immersiota – toisin kuin saksankielisen version *Panzerwanderer*, jossa myös esiintyy kielellä leikittelyä.



Kuva 4. Shell-Walker – Kilpikipittäjä – Panzerwanderer (© Guerrilla Games)

Jotkin koneet on nimetty lähdekielisessä pelissä luokittelevasti, eli kaksi samantyyppistä konelajia kantavat toisiaan muistuttavia nimiä. Luokitteleva funktio toteutuu molemmissa käännöksissä, joskin jokseenkin paremmin saksankielisessä kuin suomenkielisessä. *Fireclaw* ja *Frostclaw* on käännetty saksaksi *Feuerklaue* ja *Frostklaue*, jolloin sekä yhteinen alkukirjain että loppuosa ovat säilyneet ja käännösstrategiana on ollut käännös. Suomeksi nimet ovat *Tulikynsi* ja *Jääkynsi*, eli nimiä yhdistää pelkkä loppuosa. Kummassakaan käännöksessä ei voida puhua luovuuden käytöstä.

Koneiden *Fire Bellowback* ja *Freeze Bellowback* yhteinen alkukirjain on jäänyt pois molemmista käännöksistä, mutta yhteinen loppuosa on säilynyt: *Tuliruiskuselkä* ja *Jääruiskuselkä*, *Feuer-Brüllrücken* ja *Eis-Brüllrücken*. Suomennoksessa huomionarvoista on myös 'mylvinnän'

(*bellow*) korvaaminen *'ruiskulla'*. Kone kyllä kantaa selässään säiliötä täynnä tappavaa nestettä ja ruiskuttaa sitä vihollisiaan kohti, mutta ei suinkaan selästään vain suustaan. Nimi *Ruiskuselkä* voi vaikuttaa jopa pelattavuuteen, jos pelaaja olettaa nimen perusteella, että nestettä muka ruiskuttavaa selkää on syytä varoa; tosiasiassa kone ruiskuttaa nestettä suustaan, ja selässä sijaitseva säiliö kannattaa ampua, koska tästä seuraava räjähdys tekee suurta vahinkoa koneelle. Toisaalta suomen korvaavalla käännöksellä on saatettu tavoitella juuri parempaa pelattavuutta: koneen aseena on juuri tappavan nesteen ruiskuttaminen, mikä käy ilmi suomenkielisestä nimestä toisin kuin lähdekielisestä tai saksankielisestä. Näissä on allitteraatio, joka puuttuu suomenkielisestä nimestä mutta on ikään kuin korvattu lisätyllä deskriptiivisellä elementillä.

6.4 Aseiden ja asujen nimet

Aseiden ja asujen (joihin viitataan tässä myös esineinä) nimissä on lähes aina useampia osia eli perusosia ja määritteitä, jotka kuvailevat esineen toimintaa ja käyttötarkoituksia. Määrite voi olla heimon nimi, joka kertoo esineen alkuperän (*Carja Hunter Bow*), esineen tasoa kuvaava adjektiivi (*Carja Silks Heavy*) tai ominaisuuksia kuvaava substantiivi (*Banuk Ice Hunter*). Koska samat määritteet toistuvat useissa eri aseissa ja asuissa, kuten *Shadow War Bow*, *Shadow Hunter Bow* ja *Shadow Sharpshot Bow*, kutakin määritettä ja perusosaa käsitellään tässä analyysissä omana nimenään, vaikka niiden avulla muodostetaankin erilaisia nimikokonaisuuksia.

Aset ja asut on nimetty pääasiassa hyvin yksiselitteisesti ja pääosin deskriptiivisesti, ja kummankin kieliset käännökset noudattelevat samaa periaatetta. Käännökset ovat sananmukaisia, mikä palvelee hyvin nimien luokittelevaa funktiota lajinnimien tapaan. Esimerkiksi *Sling* on käännetty *linko* – *Schleuder* ja *War Bow sotajousi* – *Kriegsbogen*.

Myös monet abstraktimmin nimetyt esineet on käännetty sananmukaisesti, jolloin abstraktius on siirtynyt käännökseen, esimerkiksi tuliase *Forgefire* – *Ahjutuli* – *Schmiedefeuer*. Toisinaan sananmukainen käännös ei kuitenkaan ole tuonut esiin kaikkia lähdekielisen nimen nyansseja. *Carja Blazon* -asun nimessä on sanaleikki: *blazon* merkitsee *'vaakunaa'*, mutta muistuttaa myös sanaa *blaze*, (*'palo'*, *'roihi'*) joka viittaa carja-heimon aurinkouskontoon. Tämä sanaleikki on huomioitu saksankielisessä versiossa, jossa asun nimi on *Carja-Feuerwappen*, eli käännösstrategia on

käännös selittävällä määritteellä. Suomeksi nimi on *Carjavaakuna*³, eli aurinkoviittaus on jätetty käännöksestä kokonaan pois. Myös *Banuk Sickness Eater* -asun käännöksissä saksankieliseen versioon on tuotu konkretiaa: suomeksi nimi on käännetty sananmukaisesti *Banuktaudinsyöjä* ja saksaksi *Banuk-Verderbnistilgerin*. Asun erityistoimintona on suojata pelaajaa korruptioksi ('*Verderbnis*') kutsutulta aineelta, jolloin saksankielisessä versiossa nimen osa on korvattu konkreettisemmalla sanalla.

Suomenkielisessä sananmukaisessa käännöksessä taas kielellinen muotoilu saattaa vaikuttaa pelattavuuteen, mikäli pelaaja erehtyy luulemaan, että asu suojaa joltain banuk-heimon tietyltä taudilta. Sama ongelma voi toistua myös muiden samanlaisten nimien kohdalla, ja ratkaisu löytyy erään toisen nimen suomennoksesta: *Carja Hunter Bow – Carjojen metsästysjousi*. Mikäli kaikki heimonimet aseiden ja asujen määritteinä olisi käännetty genetiiviin, pelaajalle olisi todennäköisesti selkeämpää, että esine on peräisin kyseiseltä heimolta, jolloin pelattavuus ja sitä kautta myös immersion kokemus voisi olla parempi. Carjojen metsästysjousi on kuitenkin ainoa tapaus, jossa genetiivi esiintyy.

Esineen tasoa eli paremmuutta kuvaavien määritteiden käännöksissä voidaan havaita erityisen paljon korvaamista ja jopa epä johdonmukaisuutta. Asuista on yleensä kolme eri varianttia niiden antaman suojan sekä muokattavuuden mukaan: *light, normal, heavy* ja *Master*. Nämä on suomennettu *kevyt, normaali, kokenut* ja *mestarillinen* ja saksannettu *leicht, normal, Profi* ja *Meister*. *Heavy* on siis korvattu ja muut käännetty molemmissa kielissä. On vaikeaa päätellä, miksi korvaamista on käytetty käännöksen sijaan, varsinkin kun vastaava luokittelu on tyypillistä fantasiapeleissä, ja ne käännetään yleensä sananmukaisesti *raskas* ja *schwer*.

Aseiden ominaisuuksia ja muokattavuutta kuvaavat määritteet ovat pienimmästä suurimpaan *Carja, Shadow* ja *Adept*, joista jälkimmäisin voi esiintyä myös asujen yhteydessä. Heimonimi *Carja* on luonnollisestikin lainattu molempiin kieliin (heimonimien kääntämisestä luvussa 6.5), ja muut on korvattu suomeksi *kokeneiden* ja *kokenut* ja saksaksi *Profi* ja *Profi* (Taulukko 2). Korvaavat käännökset siis niputtavat yhteen määritteet *heavy, Shadow* ja *Adept* sekä suomenkielisessä että saksankielisessä versiossa, vaikka esimerkiksi *Adept Hunter Bow* -aseeseen on mahdollista lisätä

³ Heimonimet määritteinä on kirjoitettu suomenkielisessä käännöksessä yhteen nimen muiden osien kanssa, vaikka kielellisesti oikeellista olisi erottaa ne yhdysviivalla, esimerkiksi *Carja-vaakuna* (Kielitoimiston ohjepankki, s. v. *Yhdysmerkki*).

yksi muokkaus enemmän kuin *Shadow Hunter Bow*’hun. Kyseessä tuskin on tilanpuute, koska tarkat käännökset eivät olisi vieneet juurikaan enempää tilaa kuin korvaavat. Kontekstin puutekaan ei vaikuta ilmiselvältä syytä käännösratkaisuille, koska nimi *Shadow* esiintyy myös muualla pelissä olennaisena ja on käännetty molempiin kieliin suoraan: se viittaa *Shadow Carja* -heimoon, ja muualla pelissä heimon nimi on käännetty *Varjocarja* ja *Schatten-Carja*.

Taulukko 2. Määritteiden niputtavat käännökset

Heavy	Kokenut	Profi-
Master	Mestarillinen	Meister-
Shadow	Kokeneiden	Profi-
Adept	Kokeneiden	Profi-

On mahdollista, että koska vastaavanlaisia esineiden kuvailevia määritteitä on muissakin peleissä, lokalisointitiimi on saanut ohjeistuksen noudattaa kaikille yhteisiä suuntaviivoja määritteiden kääntämiseen. Yhtenä syynä voi olla myös keho kommunikaatio lokalisointitiimin sisällä; on mahdollista, että esineiden nimet on jaettu eri kääntäjien kesken, eivätkä kääntäjät ole saaneet tietää, millaisia ratkaisuja muut ovat tehneet tai millaisessa kontekstissa nimet esiintyvät. Myös tiukka aikataulu on saattanut vaikuttaa käännöstyöhön, sillä määritteitä on runsaasti ja niissä on osittaista päällekkäisyyttä, ja ne on helppo sekoittaa keskenään jopa pelatessa, saati kiireellisen lokalisointiprojektin aikana. Toisaalta juuri tämän vuoksi johdonmukainen ja selkeä nimeäminen on erityisen tärkeää peliä käännettäessä. Jos kaksi tai useampi erilaista esinettä on nimetty samalla tavalla, se voi vaikuttaa pelattavuuteen ja jopa immersioon, kun pelaajan on käytettävä aikaa asian selvittämiseen.

Analyysissa voidaan havaita saksan ja englannin kielten samankaltaisuus, joka edistää saksankielisen version muodollista lojaaliutta lähdetekstille suomenkielistä paremmin. Monissa aseissa ja asuissa on *er*-pääte ilmaisemassa funktiota, kuten *Rattler*, *Ropercaster* tai *Oseram Arrow Breaker*, ja sama pääte on siirtynyt suoraan saksankieliseen käännökseen (*Rassler*, *Seilwerfer*, *Oseram-Pfeilbrecherin*). Suomen kielessä tämä on tietysti mahdotonta. Myös jotkut luokittelevat nimet ovat siirtyneet lähes identtisinä saksankieliseen käännökseen mutta eivät suomeen, esimerkiksi *Sharpshot Bow* – *Tarkkuusjousi* – *Scharfschuss-Bogen* ja *Powershot Bow* – *Voimajousi* –

Powerschuss-Bogen. Lähdekielen ja kohdekielen samankaltaisuus auttaa tilanteissa, joissa käännökselle on määrätty tietyn verran tilaa, ja onkin mahdollista, että näiden esimerkkien suomenkieliset nimet on luotu juuri merkkimäärää ajatellen; *Tarkka-ammuntajousi* on huomattavasti pidempi sana kuin *Tarkkuusjousi*.

Toisaalta saksankielisessä versiossa osa asujen nimistä vie enemmän tilaa kuin lähdetekstissä, koska niihin on lisätty feminiininen pääte: *Nora-Überlebende*, *Oseram-Funkenfängerin*, *Banuk-Eisjägerin*. Näissä nimissä käännösstrategiana on käännöksen lisäksi tavallaan myös lisäys, tai sitten pääteen lisäämistä voidaan pitää kääntäjän luovuuden ilmentämisenä. Pääte on lisätty todennäköisesti siksi, että pelattava hahmo on naispuolinen, vaikka lähdetekstissä asujen ei erikseen viitata olevan tarkoitettu nimenomaan naisille. Toisaalta tämä voi olla yksinkertaisesti vain esimerkki siitä, kuinka saksa sukupuolittaa sanoja näkyvämmiin kuin englannin kieli.

Aseiden ja asujen lähdekielisissä nimissä ei juuri esiinny kielellä leikittelyä, ja käännöksissäkin niitä on melko vähän. Asun *Oseram Sparkworker* nimi viittaa oseram-heimolle tyypilliseen ammattiin eli seppään, ja kuvasta 5 voidaankin nähdä, että kyseessä todella on pajatyöhön suunniteltu asu. Suomeksi asun nimi on *Oseramkipinöitsijä*, jossa on sama pohja kuin lähdekielisessä mutta vahvempi mielikuva kipinöivästä kuin kipinöiden keskellä työskentelevästä hahmosta. Käännösstrategiana on tavallaan käännös ja tavallaan korvaaminen, ja sananmukainen käännös '*Oseramkipinäntyöstäjä*' olisikin ollut erittäin pitkä. Yhtä kaikki nimi on käännetty luovasti. Saksaksi nimi on puolestaan osakorvattu alkusoinnun lisäämiseksi muotoon *Oseram-Funkenfängerin*. Tässä nimessä on mukana lähdetekstin ajatus kipinöiden taltuttamisesta, mutta nappaamisen ('*fangen*') kielikuvan myötä myös jokseenkin runollinen elementti.



Kuva 5. Oseram Sparkworker – Oseramkipinöitsijä – Oseram-Funkenfängerin (© Guerrilla Games)

6.5 Muut nimet

Muita aineistoon kerättyjä nimiä ovat heimojen nimet, uskonnolliset käsitteet, kulttuuriset käsitteet sekä pelin maailman scifi-henkiseen teknologiaan liittyvät nimet. Heimojen nimet ovat henkilönnimien tapaan keksittyjä ja semanttisesti läpinäkymättömiä, kun taas muut nimet on johdettu yleisnimistä tai ne ovat yleisnimen kaltaisia ja siten semanttisesti latautuneita. Teknologiaan liittyvissä nimissä esiintyy myös lainauksia todellisen maailman mytologiasta.

Heimojen nimiä ei ole käännetty lainkaan, mikä johtuu luultavasti siitä, ettei niissä ole lähdekielelläkään semanttista sisältöä. Ainoastaan *Shadow Carja* -nimen alkuosa on käännetty

(*Varjocarja – Schatten-Carja*), epäilemättä sen selkeän semanttisen sisällön vuoksi. *Nora* tunnetaan naisen nimenä sekä englannin, suomen että saksan kielessä, joten se voi luoda samanlaisia konnotaatioita lähdekieliselle ja kohdekielisille yleisöille. Sen sijaan *Carja* voi kuulostaa suomenkielisen pelaajan korvaan erikoiselta, vaikka englanninkielisestä ääniraidasta voikin kuulla, ettei nimi äänny samalla tavalla kuin suomen kielen sana *karja*. Heimojen nimet kirjoitetaan suomenkielisessä versiossa pienellä alkukirjaimella, mikä on suomessa idiomaattisempaa, mutta todennäköisesti vain vahvistaa miellelyhtymiä karjaan.

Lähdekieliset heimojen nimet ovat suhteellisen helppoja ääntää suomeksi ja saksaksi, kuten *Utaru* ja *Banuk*. Poikkeuksena on pelissä vain kerran esiintyvä heimon nimi *Tenakth*, jossa englannin [θ]-äänne yhdistyy toiseen konsonanttiäänteeseen [k]. Tämä on myös lähdekieliselle yleisölle jokseenkin vieras äänneyhtymä, joten kääntämättä jättämisellä lienee tavoiteltu samaa eksoottisuutta kuin lähdekielessä. Kaikkien lähdekielessä semanttisesti merkityksettömien nimien lainaamisen taustalla on todennäköisesti ollut tämä syy. Toinen mahdollinen motiivi heimojen nimien lainaamiselle on johdonmukaisuus, eli yhden nimen kääntäminen olisi voinut vaatia muidenkin nimien muokkaamista. Lainauksen taustalla on voinut olla myös ylemmän tahon ohje tai erisnimien kääntämättä jättämisen tyypillisuus.

Uskonnollisten ja kulttuuristen käsitteiden nimissä on käytetty sekä sananmukaista kääntämistä että korvaamista, ja lisäksi on havaittavissa muokkausta kielellä leikittelyn muodossa. Eniten yleisnimiä muistuttavat nimet on käännetty sananmukaisesti, esimerkiksi *Goddess – Jumalatar – Göttin* ja *Sun-Priest – Aurinkopappi – Sonnenpriester*. Entisaikojen sivilisaatioon viitataan nimellä *the Old Ones*, ja saksaksi tämä on käännetty sananmukaisesti *die Alten*. Suomenkielisessä versiossa on päädytty korvaavaan käännostratkeisuun *Muinaiset*. Tämän taustalla voi olla ollut pelko vääristä assosiaatioista vanhuksiin tai vaikkapa lukiolaisten *Wanhon tansseihin*. Korvaaminen osoittaa erityistä luovuuden käyttöä, koska referentit ovat eläneet tuhat vuotta sitten, ja *Muinaiset* kuvaa tätä paremmin kuin *Vanhat*.

Uskonnollisissa ja kulttuurisissa käsitteissä tila ja merkkimäärä näyttävät vaikuttaneen kääntämiseen enemmän kuin muissa nimissä. *Eclipse*, kapinallisen sotajoukon nimi, on käännetty suomeksi erittäin sananmukaisesti *Eklipsi*, vaikka tämä onkin suomen kielessä paljon epäidiomaattisempi vastine kuin *'auringonpimennys'*. Foneettisen lainan valintaan on todennäköisesti vaikuttanut tämä pituusero, tai sitten vierasperäisellä sanalla on haettu nimeen mystiikkaa. Sodan

nimi *Red Raids* on korvattu nimellä *Veri-iskut*, joka on huomattavasti brutaalimpi nimi kuin lähdekielinen tai saksankielinen suora käännös *Rote Raubzüge*. Sananmukainen käännös *Punaiset hyök-käykset* olisi ollut 12 merkkiä lähdekielistä nimeä pidempi, ja lähdekielen allitteraatiota ei sekään onnistuisi toisintamaan. Toisaalta jotkut esimerkit osoittavat, ettei merkkimäärällä näytä olleen aina vaikutusta käännökseen – esimerkiksi *Sun-Priest* on lähdekielessä lyhyempi kuin kummasakaan käännöksessä, *Aurinkopappi* – *Sonnenpriester*.

Kielellä leikittelyä esiintyy jumalan *All-Mother* nimen suomennoksessa. Saksan kieli hyötyy tässäkin samankaltaisuudestaan englannin kielen kanssa, koska nimi on käännetty sananmukaisesti *Allmutter*. Suomenkielinen versio ottaa puolestaan erittäin runollisen lähestymistavan, sillä jumalattaren suomenkielinen nimi on *Kaik'äiti*. Heittomerkin käyttö liitetään suomen kielessä erityisesti vanhaan runouteen (Kielitoimiston ohjepankki, s.v. *Heittomerkki*), ja se lienee valittu tähän yhteyteen sen tuoman arvokkuuden ja juhlavuuden vuoksi.

Nora-heimo on matriarkaalinen yhteiskunta, jossa korkein päätäntävalta on heimon vanhimmilla naisilla. Näitä naisia kutsutaan nimillä *Matriarchs* ja *High Matriarchs*, ja suomeksi ne on käännetty sananmukaisesti *Matriarkka* ja *Ylimatriarkka*. Saksankielisessä versiossa nimet on korvattu sanoilla *Stammutter* ja *Erzmutter*. Nimillä on samanlainen kaiku kuin lähdekielisillä, mutta niiden merkityssisältö ei ole täysin identtinen, sillä *Stammutter* ja *Erzmutter* viittaavat kantaäitiin ja *Matriarch* johtajanaiseen. Voi olla, että saksankielisessä versiossa pyritään tuomaan pelin kulttuuria hieman lähemmäs pelaajaa, ja sananmukainen käännös '*Matriarchin*' olisi ollut liian vieraannuttava. Tässä tapauksessa saksankielisessä versiossa on siis otettu enemmän luovia vapauksia kääntämisessä kuin suomenkielisessä.

Osa teknologian nimistä on appellatiivisia, jolloin ne on käännetty (lähes) sananmukaisesti kuten *Seeker* – *Etsijä* – *Sucher* tai *Cauldron* – *Pata* – *Brutstätte*. (*Brutstätte* merkitsee oikeastaan 'hautomoa', eli käännösstrategia on periaatteessa korvaus eikä käännös, vaikka nimi onkin kuvaava.) Tällaisia nimiä voitaisiinkin luonnehtia jopa yleisnimiksi, mutta niillä on aina jonkinlainen identifioiva funktio. Esimerkiksi *Padat* eivät oikeastaan ole patoja, vaan koneita valmistavia valtavia tehtaita, joten *Pata* on selkeästi erisnimi. (Vrt. esimerkki *Reebokeista* luvussa 4.1.)

Teknologianimiä on myös lainattu antiikin Kreikan mytologiasta. Kaikkea elämää ohjaava tekoäly on nimeltään *Gaia*, ja sen alaisina toimivia tekoälyjä ovat esimerkiksi *Euleuthia*, *Apollo* ja *Minerva*. Nimet kertovat kantajansa tarkoituksesta, ja esimerkiksi *Euleuthian* tehtävänä on tuottaa keinotekoisesti ihmisiä, ja antiikin Kreikan mytologiassa samannimistä jumalaa pidetään synnytyksen jumalattarena. Nämä intertekstuaaliset nimet on lainattu sekä suomeen että saksaan sellaisenaan, vaikka joillakin niistä on näissä kielissä vakiintuneet, foneettisesti muokatut nimet. Esimerkiksi *Hephaestus* on yleensä saksankielisessä kontekstissa *Hephaistos* ja suomenkielisessä *Hefaistos*, mutta aineistossa nimeä ei ole muokattu. Syynä lainaamiselle voi olla se, että muutkin ei-appellatiiviset ja semanttisesti läpinäkymättömät nimet on jätetty kääntämättä kummassakin kieliversiossa, eli nimikäännöksissä on tavoiteltu johdonmukaisuutta. Lisäksi kohdekielissä käytetyt nimet eivät eroa merkittävästi pelissä käytetyistä lähdekielisistä, joten niiden funktio täyttynee kohdekielisten versioiden pelaajien kohdalla yhtä lailla kuin alkuperäisenkin version pelaajien. Nimien kääntämättä jättämisellä voi olla lokalisoituissa versioissa myös lokalisoiva funktio: tekoälyt ovat peräisin 2060-luvun Yhdysvalloista, ja niiden jättäminen englanninkieliseen muotoonsa viestii kohdekielisille pelaajille nimien alkuperästä.

6.6 Yhteenveto

Tämän tutkielman aineisto koostuu yhteensä yli 300 erilaista nimeä ja niiden käännöksistä suomeksi ja saksaksi. Luokittelin nimet kategorioihin henkilönnimet, paikannimet, koneiden nimet, asujen ja aseiden nimet sekä muut nimet. Etsin käännöksistä niissä käytettyjä käännösstrategioita: laina, käännös, korvaaminen, foneettinen adaptaatio ja poisto. Korvaamista pidin erityisenä luovuuden käyttönä, joten korvaamistapauksissa tarkastelin lähdetekstin ja kohdetekstin välisiä semanttisia eroja ja pyrin päättämään strategiaan vaikuttaneita tekijöitä.

Nimien käännöksissä havaitsin monia eri käännösratkaisuja, joista osa ilmentää luovuutta ja osa taas on hyvin sananmukaisia. Eniten oli käytetty suoraa käännöstä sekä suomenkielisessä että saksankielisessä versiossa, ja molemmissa kieliversioissa esiintyi tapauksia, joissa osa nimestä oli käännetty suoraan ja osa korvattu. Syynä näiden ratkaisujen suosiolle lienee ollut se, että suurin osa pelin erisnimistä oli jokseenkin appellatiivisia eli yleisnimistä johdettuja, jolloin nimillä oli semanttinen merkitys. Tällaisilla nimillä oli lähes aina myös deskriptiivinen funktio, eli nimien tehtävänä oli kuvailla referenttejään. Esimerkiksi paikannimi *Hunter's Gathering* kertoi, että

metsästäjillä oli tapana kokoontua kyseiseen paikkaan, ja kääntämällä nimi voitiin mahdollistaa, että myös lokalisoitujen versioiden pelaajat saivat nimestä tämän tiedon.

Semanttisesti läpinäkymättömät nimet, joita oli aineistossa ylivoimaisesti eniten, oli sen sijaan lainattu sellaisenaan lähdetekstistä, kuten *Aloy*, *Varl* ja *Nasadi*. Lainaa oli käytetty myös silloin, kun tällaisella nimellä oli kohdekielessä semanttinen merkitys; esimerkiksi *Rost* merkitsee saksaksi 'ruostetta'. Koska nimet olivat keksittyjä, ne olivat vieraita ja eksoottisia sekä lähdekieliselle että kohdekielisille yleisöille, joten lainaaminen toteutti tämän tarkoituksen. Voidaan myös pohtia, oliko *Rostin* kaltaisissa nimissä tarkoituksella semanttista sisältöä vain kohdekielissä, sillä eräs musikaalinen hahmo oli nimeltään *Laulai* – ehkä alkuperäiseen peliin oli upotettu tällaisia piirteitä, jotka eivät välttämättä paljastu lähdekielisen version pelaajalle. Joka tapauksessa tällaiset tapaukset toivat yllätyksellistä lisäsisältöä lokalisoituihin versioihin, ja *Laulain* tapauksessa lisäys voi jopa parantaa pelikokemusta ja immersiota, kun hahmon nimi on niin osuva kohdekielisen pelaajan omassa kielessä.

Koska monet aineiston sisältämät nimet olivat deskriptiivisiä ja melko yksiselitteisiä, suora käännös oli pääasiassa luonteva ja toimiva käännösstrategia. Aineistossa esiintyi kuitenkin myös jonkin verran korvaavaa kääntämistä, ja osassa tapauksista korvaamalla oli tavoiteltu allitteraatiota ja rytmitystä. Esimerkiksi koneen nimi *Shell-Walker* oli käännetty suomeksi *Kilpikipittäjä* ja saksaksi *Panzerwanderer*. Tässä tapauksessa käännöksissä käytetty luovuus oli erityistä myös siitä syystä, että lähdekielisessä nimessä ei ollut samanlaista kielellä leikittelyä kuin käännösnimissä. Vastaavia tapauksia olivat myös paikannimi *Pitchcliff* – *Tinkatörmä* sekä jumalan nimi *All-Mother* – *Kaik'äiti*. Saksankielisessä versiossa tällaisia esimerkkejä ei ollut, vaan luovaa kielenkäyttöä esiintyi vain, jos lähdetekstissäkin oli allitteraatio (*Fire-Bellowback* – *Feuer-Brüllrücken*), ja sitäkin monesti lähinnä kielten samankaltaisuuden ansiosta (*Two-Teeth* – *Zweizahn*, *Stormslinger* – *Sturmschleuder*).

Saksankielisissä käännöksissä havaitsin jonkin verran enemmän sananmukaisia käännöksiä kuin suomenkielisissä, ja monesti suora käännös englannista saksaan oli täysin toimiva ja jopa muoto oli siirtynyt sellaisenaan käännökseen, kuten koneen nimessä *Trampler*. Allitteraatiot ja kielelliset leikittelyt olivat toisinaan täysin samoja kuin lähdetekstissä, kun taas suomen kielessä oli turvauduttava luovuuteen eli korvaavaan käännösstrategiaan, mikäli kielellä leikittely haluttiin toisintaa. Esimerkiksi koneet *Frostclaw* ja *Fireclaw* oli käännetty saksaksi *Frostklaue* ja *Feuerklaue*,

suomeksi *Jääkyysi* ja *Tulikyysi*. Nimet oli käännetty kumpaankin kieleen sananmukaisesti, mutta allitteraation luokitteleva funktio oli jäänyt suomenkielisistä nimistä pois. Tällaiset erot käännösten välillä olivat toki odotettavissa, mutta merkittävää oli se, että suomenkielisessä versiossa käännöksissä oli käytetty vain harvoin luovuutta lähdetekstin piirteiden tuomiseksi käännökseen. Esimerkin nimet olisi voitu korvaten kääntää vaikkapa *Routakynsi* ja *Roihukynsi*, jolloin nimen semanttinen sisältö ei olisi juurikaan muuttunut ja käännökseen olisi saatu samankaltainen allitteraatio kuin lähdetekstissä.

Enimmäkseen näytti siltä, ettei tilanpuute ollut vaikuttanut käännösratkaisuihin kummassakaan kieliparissa. *Red-Eye Watcher* oli käännetty suomeksi *Punasilmätarkkailija* ja *Metal Devil* taas *Metallipaholainen*, eli käännöksille ei oltu asetettu tilallista vaatimusta noudatella lähdekielen merkkimääriä. Aineistosta löytyi vain jonkin verran esimerkkejä käännösratkaisuista, joissa pituus näytti vaikuttaneen kääntäjän valintaan. Esimerkiksi *Eclipse* oli käännetty *Eklipsi* eikä *Auringonpimennys*, vaikka jälkimmäinen olisi ollut suomen kielessä huomattavasti idiomatisempi. Tällaiset tapaukset olivat kuitenkin niin harvinaisia, ettei voida varmaksi päätellä tilanpuutteen vaikuttaneen niihin. Saksankielisissä käännöksissä suora käännös oli monesti automaattisesti saman pituinen kuin lähdeteksti, esimerkiksi *Red-Eye Watcher* ja *Rotaugenwächter* olivat merkkimäärältään täysin identtiset.

Multimodaalisia tekijöitä oli huomioitu käännöksissä vaihtelevasti. Joissakin tapauksissa näytti siltä, ettei referentin konteksti ollut ollut kääntäjän tiedossa lainkaan, eli hän ei ollut saanut vaikkapa kuvaa referentistä. Esimerkiksi kone nimeltä *Shell-Walker* oli suomennettu *Kilpikipittäjä*, eli käännöksessä oli pyritty luomaan runollinen allitteraatio, mutta tuloksena oli enimmäkseen humoristinen nimi, joka ei välttämättä luo oikeanlaista mielikuvaa vaarallisesta tappajarobotista. Joissakin tapauksissa taas nimenomaan referentin ulkonäölliset piirteet näytivät vaikuttaneen käännösratkaisuun. *Stone Yield* -rosvoleiri oli käännetty osittain korvaten saksaksi *Steinfall*, ja tämän käännösratkaisun taustalla lienee ollut paikan ulkonäkö, joka voi tavallaan muistuttaa vesiputousta ('*Wasserfall*') tai jyrkkiä, kivisiä portaita.

Käännösstrategioiden moninaisuus ja hajanaisuus näkyi ehkä selkeimmin aseiden ja asujen tasoa kuvaavissa määritteissä. Osa määritteistä oli käännetty suoraan, kuten *light* – *kevyt* – *leicht*. Jotkut määritteet oli sen sijaan korvattu ja jotkut jopa niputettu saman korvaavan käännöksen alle niin, että joukko eri taseisia aseita ja asuja oli nimetty kohdekielisissä peleissä samalla määritteellä.

Heavy-, *Shadow*- ja *Adept*-luokkien asut ja aseet oli kaikki suomennettu *kokenut* tai *kokeneiden* ja saksannettu *Profi*, vaikka kyseisillä esineillä oli osittain erilaisia ominaisuuksia. Kyseessä oli suoranainen käännösvirhe, joka voi vaikuttaa suoraan pelattavuuteen. Immersion kokemus voi helposti rikkoutua, jos pelaajan on irrottauduttava pelin maailmasta pohtiakseen, miten kaksi saman nimistä esinettä eroavat toisistaan.

Voidaan siis todeta, että nimien kääntämisessä oli käytetty useita erilaisia käänносstrategioita. Osa käännöksistä oli sananmukaisia ja noudattelivat tarkasti lähdetekstiä, kun taas osassa kääntäjät olivat ottaneet enemmän luovia vapauksia ja pyrkineet idiomaattiseen ja jopa runolliseen käännökseen, välillä jopa korvaten lähdetekstin osia uudella aineksella kohdetekstissä. Poistoa ei esiintynyt aineistossa lainkaan, ja foneettista adaptaatiota oli käytetty vain yhden nimen suomennoksessa (*Behemoth* – *Behemot*). Käännosten ja käänносstrategioiden moninaisuus johtui todennäköisesti siitä, että lokalisoinnista oli vastannut kokonainen tiimi yhden ihmisen sijaan. Taustalla saattoi olla toimimaton kommunikaatio lokalisointitiimin sisällä, tai lokalisoinnissa ei ollut pidetty johdonmukaisuutta kovin suuressa arvossa.

Tässä tutkielmassa olen analysoinut käänноsratkaisuja ainoastaan yhden ihmisen näkökulmasta. Kaikki analyysissa esitetyt havainnot perustuvat tekemiini subjektiivisiin tulkintoihin, mikä on erityisen tärkeää semanttisen sisällön analyysin kohdalla. Olen herkistynyt poimimaan pelimaailmasta silmiinpistäviä käännöksiä, joten muut eivät välttämättä näe käänноsratkaisuja samalaisessa valossa tai tulkitse niitä samalla tavalla. Käänноstieteeseen perehtymätön pelaaja saattaa jättää täysin huomioitta sen, ettei nimissä *Tulikynsi* ja *Jääkynsi* ole yhteistä allitteraatiota. Yhtä kaikki luovat käänноsratkaisut epäilemättä rikastuttavat pelin maailmaa – kielellä leikittely on tyyppillistä fantasiamaailmoissa, ja *Turmantuoja* on kielellisesti luovempi nimi kuin *Kuolemantuoja*, ja *Panzerwanderer* kuulostaa hauskemmalta kuin *Schildgeher*.

7 Johtopäätökset

Tutkielman tarkoituksena oli tutkia, miten nimet on käännetty *Horizon Zero Dawn* -videopelin suomenkielisessä ja saksankielisessä versiossa. Aineisto koostui yli 300 nimestä. Hypoteesina oli, että käännösstrategioista eniten olisi käytetty lainaa, sitten suoraa kääntämistä, korvaamista ja vähiten adaptaatiota ja poistoa. Lainaa esiintyi vain semanttisesti läpinäkyvämmässä nimissä, joita oli aineistossa ylivoimaisesti eniten, noin kaksi kolmasosaa. Suora kääntäminen oli hypoteesin mukaisesti toiseksi suosituin käännösstrategia, ja sitä käytettiin välillä yhdessä korvaamisen kanssa. Foneettista adaptaatiota esiintyi kerran suomennoksessa ja poistoa ei lainkaan kummassakaan kielessä. Näin ollen tutkielman hypoteesi toteutui analyysissä lähes täsmälleen.

Luovuuden käyttöä tarkastelin sellaisten nimien tapauksissa, jotka oli käännetty korvaavalla käännösstrategialla. Ainialan ym. (2016) näkökulmasta tässä strategiassa valitaan lähdekielisen nimen tilalle kohdekielinen nimi (mts. 261), mutta tämän tutkielman aineistossa tällaisia tapauksia ei ollut. Sen sijaan pidin korvaamisena sellaisia käännösratkaisuja, joissa käännetyn nimen semanttinen sisältö ei ollut täysin identtinen lähdekielisen nimen kanssa. Syynä oli tutkielman aineiston poikkeavuus Ainialan ym. (2016) ja muusta aiemmasta nimien kääntämisen tutkimuksesta: aineiston käännetty nimet olivat suurimmaksi osaksi appellatiivisia, semanttisesti läpinäkyviä. Ne muistuttivat Jensenin (2011) ehdottamaa eritysluokkaa lajinnimille, erityiserisnimiä. Tämä piirre vaikuttaisi olevan tyypillinen videopelin nimistölle, sillä O'Hagan ja Mangiron (2013) kertovat *Final Fantasy X* -pelin käännösprosessissa tehdystä korvaavasta käännöksestä miekan nimessä *Kachofugetsu – Painkiller* (mts. 160). Tämän tutkielman analyysin perusteella videopelien kääntämisessä voidaan ottaa erityisiä vapauksia ja käyttää luovuutta korvaamalla lähdekielinen nimi semanttiselta sisällöltään erilaisella nimellä.

Yksi tyypillinen syy käyttää korvaamisen tai poiston käännösstrategiaa videopelikääntämisessä on puutteellinen tila. Bernal-Merino (2015) antaa esimerkin, jossa lyhyt englanninkielinen toimintaohje *Cape Stun* oli käännetty espanjaksi *Atudir* eikä sananmukaisesti *Atudir con capa* siksi, että jälkimmäinen olisi vienyt paljon enemmän tilaa näytöllä kuin lähdeteksti (mts. 111). Myös edellisen kappaleen miekkaesimerkissä korvaava strategia oli valittu tilanpuutteen vuoksi (O'Hagan & Mangiron 2013, 160). Tutkielmani aineistossa tilanpuute ei sen sijaan näyttänyt vaikuttaneen käännösratkaisuihin, vaan luovat käännösratkaisut vaikuttivat johtuvan muista syistä. Erityisesti

suomenkielisissä ja jonkin verran myös saksankielisissä käännöksissä esiintyi korvaavia käännösratkaisuja, joiden tuloksena oli kielellä leikittelyä ja allitteraatioita (esim. *Kilpikipittäjä*). Jotkut korvatut nimet noudattelivat nimenkantajan kontekstia, esimerkiksi sen ulkonäköä kuten nimessä *Steinfall* (ks. luku 6.2). Vaikuttaa siltä, että HZD:n lokalisoituissa versioissa korvaavalla kääntämisellä ei ole niinkään pyritty voittamaan merkkimäärissä vaan yksinkertaisesti leikittelemään kielellä. Suomennos ja saksannos erosivat tässä toisistaan, sillä suomennoksessa kielellistä leikittelyä esiintyi silloinkin, kun lähdetekstissä ei sellaista ollut, kun taas saksannoksen kielellinen luovuus noudatteli yleensä lähdetekstin mallia.

O'Haganin ja Mangironin (2013) mukaan pelilokalisoinnissa on tyypillistä, että kääntäjälle lähetetään lähdetekstiksi pelkästään tekstiketjuja taulukkomuodossa sen sijaan, että hän saisi nähdäkseen koko pelin ja siten ymmärtäisi jokaisen käännettävän tekstin kontekstin (mts. 120–121). Pyrin tässä tutkielmassa pohtimaan, ovatko puutteellinen konteksti ja multimodaaliset tekijät voineet vaikuttaa käännösratkaisuihin. Analyysin perusteella en voi todeta, että HZD:n kääntäjät olisivat joutuneet työskentelemään puutteellisen kontekstin kanssa. Korvaten käännettyissä nimissä ei juuri ollut merkkejä siitä, että kääntäjä ei olisi tiennyt, miltä referentti näyttää, kuulostaa tai miten se toimii – toisinaan vaikutti jopa siltä, että korvaava käännösratkaisu peräti johtui kontekstista, kuten edellisessä kappaleessa mainitun nimen *Steinfall* kohdalla. Lisäksi korvaten käännettyjä nimiä oli aineistossa niin vähän verrattuna sananmukaisesti käännettyihin, ettei voida olettaa kääntäjien toimineen Bernal-Merinin (2015, 81) kaksoissokeassa tilanteessa eli ilman audiovisuaalista kontekstia ja tietoa käännettävien tekstiketjujen lineaarisuudesta. Tämä tulos on päinvastainen aiempaan tutkimukseen verrattuna, ja voi olla, että tänä päivänä niinkin suuren studion kuin Sony Interactive Entertainment lokalisointijaostossa on käytössä esimerkiksi lokalisointipakki (ks. luku 3.2).

Luvussa 3.1 tarkastelin *transcreationin* merkitystä videopelien kääntämisessä sekä sitä, onko termiä tarpeen edes käyttää. Bernal-Merinin (2015) mukaan *transcreationin* eroa luovaan kääntämiseen on haastavaa määritellä tarkasti. Hänen mielestään termi ei oikeastaan tuo mitään uutta käännöstieteeseen, vaan saattaa jopa ylenkatsoa sitä luovuuden ja mielikuvituksen käyttöä, mitä kääntämisessä muutenkin vaaditaan. (Mts. 88–89.) Toisaalta *transcreationin* voidaan nähdä kohdetekstiä ja sisällön korvaamista painottavana käännösstrategiana, joka korostaa kääntäjän näkyvyyttä ja luovuuden käyttöä. Tutkielman aineistossa esiintyvät korvaten käännetty nimet

vaikuttaisivat ilmentävät juuri *transcreationia* erityisesti siksi, ettei korvaavaan käännösratkaisuun ole johtanut lähdeteksti vaan kohdeteksti.

Käännökset vaikuttavat omalta osaltaan myös pelin luomaan immersion kokemukseen. Immersiivinen pelikokemus vaatii, että pelin maailma on onnistunut ja harmoninen kokonaisuus, ja maailman on oltava myös uskottava (Brown & Cairns 2004, 1299). Pelkästään nimiä tarkastelemalla ei voida todeta, onko immersion muodostuminen mahdollista, mutta koska nimet ovat osa pelin maailmaa, ne ovat myös osa immersiota rakentavaa kokonaisuutta. Aineiston nimikäännökset eivät välttämättä riko immersiota, sillä ne olivat pääasiassa toimivia suoria käännöksiä, jotka toteuttivat samaa funktiota kuin lähdekieliset. Myös korvaten käännetyt nimet voivat onnistua luomaan immersiota, koska deskriptiiviset nimet sekä kielellä leikittely (kuten *Jyryleuka* tai *Tinkatörmä*) sopivat fantasiapelin kontekstiin. Juuri mitkään aineiston nimikäännökset eivät nousseet erityisesti esille sellaisina, jotka irrottaisivat pelaajan pelin maailmasta ja rikkoisivat siten immersiota.

Sen sijaan suoranaiset käännösvirheet voivat rikkoa immersiiivisen kokemuksen. Interaktiivisuus erottaa pelit muista viihdemuodoista (Dovey & Kennedy 2008, 7), ja se on tärkeä osa sekä pelin maailman rakentumista (Roine 2016, 111) että immersiota (Ermi & Mäyrä 2005, 8). Käännökset, joilla on negatiivinen vaikutus interaktiivisuuteen, vaikuttavat suoraan myös immersion ja pelikokemukseen. Aineistossa esiintyi epäjohdonmukaisuutta aseiden ja asujen määritteiden käännöksissä molemmissa kielipareissa, ja tästä johtuen kohdekielisten versioiden pelaajat saavat erilaista tietoa kuin lähdekielisen version pelaaja. Tämä voi johtaa ongelmiin pelaamisessa, jolloin immersio rikkoutuu väkisin, kun pelaajan syventyminen pelin maailmaan keskeytyy.

Analyysissa kävi siis ilmi, että HZD:n käännetyissä versioissa oli käytetty erilaisia käännösstrategioita erilaisissa yhteyksissä. Koska lähdeteksti koostui monista erilaisista nimistä (semanttisesti läpinäkyvistä ja läpinäkymättömistä, deskriptiivisistä, kielileikeistä jne.), tämä ei ole erityisen yllättävä tulos. Sen sijaan yllättäviä olivat erot suomenkielisen ja saksankielisen käännöksen välillä: saksankielinen versio oli uskollisempi lähdetekstille sekä muodon että sisällön suhteen, kun taas suomenkielisessä versiossa otettiin enemmän luovia vapauksia näissä asioissa. Suomennoksessa esiintyi jonkin verran enemmän *transcreationia* kuin saksannoksessa. Syynä tälle voi olla englannin ja saksan läheisempi kielisukulaisuus kuin englannin ja suomen välillä.

Käännösstrategioiden moninaisuudessa on merkittävää myös se, ettei niitä oltu käytetty erityisen johdonmukaisesti vaan melko mielivaltaisesti. Pelin lokalisoinnista vastasi kummassakin kieliparissa tiimi, ja on mahdollista, ettei tiimeillä ole ollut yhtenäistä ohjeistusta nimien kääntämisessä tai luovuuden käytössä. Yhtä kaikki voidaan todeta, että suomenkielisessä versiossa luovuutta käytettiin hieman enemmän kuin saksankielisessä, ja lisäksi luovuuden käyttö tai käyttämättömyys vaikuttaa olleen jokaisen nimen kohdalla oma yksittäinen käännösratkaisunsa.

Valitsin tutkielman aiheeksi pelien lokalisoinnin osittain siksi, että se on verrattain vähän tutkittu aihe. Tavoitteenani oli tuoda lisää sisältöä lokalisoinnin tutkimukseen sekä kaventaa kuilua pelitutkimuksen ja käännöstieteen välillä. Tutkielma onnistui tässä tavoitteessa, mutta toisaalta tutkimusaiheen tuoreus asetti tutkielmalle myös haasteita. Pro gradu -tutkielman puitteissa nimien kääntäminen on riittävän laaja aihe, mutta pelilokalisoinnin laajemmassa skaalassa nimet ovat vain yksi pieni osa pelin narratiivia. Luovuuden tai immersion näkökulmasta olisi hedelmällisempää tarkastella laajempia aineistoja, joten alkuperäinen tavoitteeni luoda uutta pelilokalisoinnin tutkimusta oli aika kunnianhimoinen. Käännöstieteellinen näkökulma ja tutkimusmenetelmät sen sijaan auttoivat saavuttamaan toisen tavoitteen tehdä poikkitieteellistä tutkimusta.

Subjektiiivisuuden haasteellisuus oli myös yksi tutkielmaa rajoittava tekijä. Käännöksiä ja käännösratkaisuja tulkittaessa on aina otettava huomioon se, että kyse on nimenomaan tulkinnasta, joka on henkilökohtainen kokemus. Tätä kuvaa hyvin esimerkiksi Oittinen (1995), jonka mukaan jokaisen lukijan oma tilanne, historia ja yksilöllisyys vaikuttavat siihen, kuinka luemme ja tulkitsemme tekstejä. Näin ollen alkuperäinen teksti ei voi säilyä muuttumattomana käännösprosessissa, vaan käännös on aina eräänlainen muunnos. (Mts. 30.) Niinikään myös immersion kokemuksen voidaan nähdä olevan aina henkilökohtainen, joten siihen vaikuttavat tekijät voivat olla erilaisia eri pelaajien kohdalla. Siksi on haasteellista arvioida, vaikuttavatko tietynlaiset käännösratkaisut immersion, ellei kyse ole varsinaisista käännösvirheistä. Niitäkin aineistossa oli muutamia.

Koska videopelien kääntäminen on niin vähän tutkittu aihe, tämä tutkielma jättää vielä runsaasti tilaa lisätutkimukselle. Erisnimien kääntämisestä voisi tutkia muissa peleissä ja muissa genreissä – millaisia eroja on vaikkapa fantasia-aiheisen ja realistiseen maailmaan sijoittuvan kauhupelin nimistöissä ja niiden kääntämisessä? Vertailukohteiksi voisi valita myös kaksi erilaista viihteen muotoa, kuten pelit ja kaunokirjallisuus. Lisäksi olisi mielenkiintoista ja yhtäältä jopa olennaista tietää, millainen vastaanotto käännöksillä on. Jarvan (2017) vastaanottotutkimuksen perusteella

suomalaiset pelaajat eivät välttämättä edes käytä pelien käännöksiä, mutta kokevat silti käännösten vaikuttavat pelikokemukseensa (mts. 66). Lisäksi Melnick & Kirin (2008, 19) kertovat lokalisoinnin voivan kaksinkertaistaa pelin menekin kansainvälisillä markkinoilla ja tehdä siitä hittituotteen. Pelikäännöksillä on siis selkeästi suuri merkitys, ja tulevaisuudessa voitaisiinkin keskittyä tutkimaan tarkemmin pelaajien näkemyksiä ja kokemuksia niistä esimerkiksi immersion kannalta. Myös lokalisointialalla työskentelevien kääntäjien näkökulmat ja kokemukset käännösprosessista olisivat epäilemättä todella hedelmällisiä sekä pelitutkimuksen että käännöstieteen kannalta, eikä tällaista tutkimusta ole vielä tehty.

Lähdeluettelo

- Ainiala, Terhi, Minna Saarelma & Paula Sjöblom 2016. *Names in Focus. An Introduction to Finnish Onomastics*. Translated by Leonard Pearl. Helsinki: Finnish Literature Society.
- Ainiala Terhi, Minna Saarelma & Paula Sjöblom 2008. *Nimistöntutkimuksen perusteet*. Helsinki: Suomen Kirjallisuuden Seura.
- Aromaa, Jonni 2015. Tähtien sota -elokuvan kääntäjä: Turvatoimet äärimmäisen tiukat. *Yle Uutiset* 16.12.2015. Saatavilla: <https://yle.fi/uutiset/3-8533653> [Luettu 20.5.2019.]
- Azaola, Isabel Hurtado de Mendoza 2009. Translating Proper Names Into Spanish: The Case of Forrest Gump. Teoksessa Díaz Cintas, Jorge (toim.), *New Trends in Audiovisual Translation*. Bristol, Buffalo, Toronto: Multilingual Matters. 77–82.
- Bernal-Merino, Miguel À 2007. Challenges in the translation of video game. *Revista Tradumàtica*. Saatavilla: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm> [Luettu 2.4.2019.]
- Bernal-Merino, Miguel 2008a. Training translators for the video game industry. Teoksessa Díaz Cintas, Jorge (toim.), *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. 141–155.
- Bernal-Merino, Miguel À. 2008b. Creativity in the translation of video games. *Quaderns de filologia. Estudis literaris*. 13 Saatavilla: <http://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/31595/57.pdf> [Luettu 21.2.2019.]
- Bernal-Merino, Miguel À. 2015. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. New York & Lontoo: Routledge.
- Bernstein, Mark 2009. On Hypertext Narrative. Saatavilla: <http://www.eastgate.com/download/OnHypertextNarrative.pdf> [Luettu 1.4.2019.]
- Bertills, Yvonne 2003. *Beyond Identification. Proper Names in Children's Literature*. Turku: Åbo Akademi University Press.
- Brown, Emily & Paul Cairns 2004. A Grounded Investigation of Game Immersion. *Proceeding: CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing*. 1297–1300.
- Cambridge Dictionary. Cambridge University Press. Saatavilla: <https://dictionary.cambridge.org/> [Luettu 27.2.2019.]
- Chandler, Heather Maxwell 20018. Practical Skills for Video Game Translators. *Multilingual October/November 2008*. 34–37.
- Chandler, Heather Maxwell & Stephanie O'Malley Deming 2012 [2011]. *The Game Localization Handbook*. 2. painos. Sudbury: Jones & Bartlett Learning.
- Csikszentmihalyi, Mihaly 2005 [1990]. *Flow – elämän virta. Tutkimuksia onnesta, siitä kun kaikki sujuu*. Suom. Ritva Hellsten. Helsinki: Rasalas Kustannus.
- Cummins, Sarah 2005. Translating names. *Canadian Literature* Iss. 187. 183–186, 197.

- Delgado, Laura 2019. Between singularity and generality: the semantic life of proper names. *Linguistics and Philosophy* 42:4. 381–417.
- Díaz-Cintas, Jorge & Aline Remael 2014 [2007]. *Audiovisual Translation: Subtitling*. New York ja Lontoo: Routledge.
- Dietz, Frank 2006. Issues in localizing computer games. Teoksessa Dunne, Keiran J. (toim.), *Perspectives on Localization*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. 121–134.
- Domsch, Sebastian 2013. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Berliini ja Boston: De Gruyter.
- Dovey, Jon & Helen W. Kennedy 2006. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith & Susana Pajares Tosca 2013. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York ja Lontoo: Routledge.
- Ermi, Laura & Frans Mäyrä 2005. *Fundamental Components of Gameplay Experience: Analysing Immersion*. Saatavilla: https://people.uta.fi/~tlilma/gameplay_experience.pdf [Luettu 21.2.2019.]
- Esselink, Bert 2000. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Frasca, Gonzalo 2001. *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Georgia Institute of Technology, Master's Thesis. Saatavilla: <https://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf> [Luettu 21.2.2019.]
- Grodal, Torben 2003. Stories for Eye, Ear, and Muscles. Video Games, Media, and Embodied Experiences. Teoksessa Wolf, Mark J.P. & Bernard Perron (toim.). *The Video Game Theory Reader*. Lontoo ja New York: Routledge. 129–155.
- Hämäläinen, Tuukka 2017. Arvostelu: Horizon Zero Dawn on hyvää scifiä ja uskomattoman kaunis peli. Muropaketti. Saatavilla: <https://muropaketti.com/pelit/peliarvostelut/arvostelu-horizon-zero-dawn-hyvaa-scifia-uskomattoman-kaunis-peli/> [Luettu 29.3.2017.]
- Ingo, Rune 1990. *Lähtökielestä kohdekieleen. Johdatusta käännöstieteeseen*. Porvoo - Helsinki - Juva: WSOY.
- Jarva, Iris 2017. *Näkymätön Mario ja nainen nimeltä Aleks. Videopelikääntämisen haasteita ja pelaajien näkemyksiä videopelikäännöksistä*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Jensen, Richard R. 2011. Are species names proper names? *Cladistics* 27. 646–652.
- Järvinen, Aki & Satu Heliö & Frans Mäyrä 2002. Communication and Community in Digital Entertainment Services: Prestudy Research Report. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisu 2. Tampere: Tampereen yliopisto. Saatavilla: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/65663/951-44-5432-4.pdf> [Luettu 27.6.2019.]

- Karvonen, Sonja & Tuomo Karvonen s.d. *Pelien kääntäminen*. Av-kääntäjät - verkkosivu. Saatavilla: https://www.av-kaantajat.fi/katsojalle/pelien_kaantaminen/ [Luettu 23.5.2019.]
- Kielitoimiston ohjepankki: Pilkku. Saatavilla: www.kielitoimistonohjepankki.fi/ohje/100. [Luettu 1.3.2019.]
- Kielitoimiston sanakirja. 2018. Helsinki: Kotimaisten kielten keskus. URN:NBN:fi:kotus-201433. Verkkojulkaisu HTML. Päivitettävä julkaisu. Päivitetty 6.6.2018 [viitattu 27.2.2019].
- Kinnunen, Jari & Pekka Lilja & Frans Mäyrä 2018. *Pelaajabarometri 2018. Monipuolistuva mobiilipelaaminen*. Tampereen yliopisto, TRIM Research Reports 28. Saatavilla: <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/104293/978-952-03-0870-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Luettu 3.4.2019.]
- Kivinen, Joni 2008. *Pohjoismaiset hyötypelit*. Jyväskylän yliopisto, pro gradu - tutkielma. Saatavilla: https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/18770/URN_NBN_fi_jyu-200807075589.pdf?sequence=1 [Luettu 14.2.2019.]
- Kuorikoski, Juho-Kustaa 2012. *Olipa kerran peli. Digitaalisten pelien kerronnan keinot ja vuoro vaikutteinen dialogi juonenkuljetuksen osa-alueena*. Vaasan yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Lampiniva, Satu 2018. *Mikä ihmeen transcreation?* Saatavilla: <https://www.lionesskielipalvelut.com/mika-ihmeen-transcreation/> [Luettu 4.6.2019.]
- Langendonck, Willy van 2007. *Theory and Typology of Proper Names*. Berliini: De Gruyter Mouton.
- Lowe, N. J. 2000. *The Classical Plot and the Intention of the Western Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mangiron Hevia, Carmen 2007. Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator. *Perspectives: Studies in Translatology* 14:4. 306–317.
- Mangiron & O'Hagan 2006. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation* 6. 10–21. Saatavilla: http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf. [Luettu 3.4.2019.]
- Melnick, Lloyd & Dimitri Kirin 2008. Localization: A Key Element in Successful Casual Games. *Casual Connect Magazine*, Winter 2008. 19–21. Saatavilla: <https://issuu.com/casualconnect/docs/2008winter/11> [Luettu 3.4.2019.]
- Newman, Rich 2013 [2009]. *Cinematic Game Secrets for Creative Directors and Producers*. Burlington: Focal Press.
- Nord, Christine 2003. Proper Names in Translations for Children. Alice in Wonderland as a Case in Point. Teoksessa Oittinen, Riitta (toim.), *Translation for Children / Traduction pour les enfants*. *Meta* 48:1–2. 182–196.

- O'Brien, Lucy 2017. Horizon: Zero Dawn Review. IGN Nordic. Saatavilla:
<https://nordic.ign.com/horizon-zero-dawn-ps4/981/review/horizon-zero-dawn-review> [Luettu 29.3.2019.]
- O'Hagan, Minako & Carmen Mangiron 2013. *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Oittinen, Riitta 1995. *Kääntäjän karnevaali*. Tampere: Tampere University Press.
- Puppe, Martin 2018. Durchschnittsalter der Gamer in Deutschland steigt auf über 36 Jahre. game – Verband der deutschen Games-Branche e.V. Saatavilla:
<https://www.game.de/blog/2018/06/12/durchschnittsalter-der-gamer-in-deutschland-steigt-auf-ueber-36-jahre/> [Luettu 3.4.2019.]
- Pym, Anthony 2014 [2010]. *Exploring Translation Theories*. 2. painos. Lontoo ja New York: Routledge.
- Raukko, Jarno 2017. Names in contact. Linguistic and social factors affecting exonyms and translated names. Teoksessa Ainiala, Terhi & Jan-Ola Östman (toim.), *Socio-onomastics: The Pragmatics of Names*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. 93–125.
- Roine, Hanna-Riikka 2016. *Imaginative, Immersive and Interactive Engagements. The Rhetoric of Worldbuilding in Contemporary Speculative Fiction*. Tampereen yliopisto, väitöskirja.
- Sin-wai, Chan 2013. Approaching localization. Teoksessa Millán, Carmen & Francesca Bartrina (toim.), *The Routledge Handbook of Translation Studies*. Lontoo ja New York: Routledge. 347–362.
- Sony Interactive Entertainment Europe Limited 2019. *Horizon Zero Dawn TM*. Saatavilla:
<https://www.playstation.com/fi-fi/games/horizon-zero-dawn-ps4/> [Luettu 6.6.2019.]
- Suojanen, Tytti & Kaisa Koskinen & Tiina Tuominen 2012. *Käyttäjäkeskeinen kääntäminen*. Tampere Studies in Language, Translation and Literature B1. Tampere: Tampere University Press.
- Taarluoto, Tuukka 2011. *Interaktiivisia elokuvia kääntämässä. Tekstittämiskonventiot videopelin välinäytöksissä*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Tieteen termipankki 24.10.2019: Kielitiede:erisnimi. (Tarkka osoite:
<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:erisnimi.>)
- Tieteen termipankki 24.10.2019: Kielitiede:yleisnimi. (Tarkka osoite:
<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:yleisnimi.>)
- Venuti, Lawrence 1995. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. Lontoo: Routledge.
- VISK = Auli Hakulinen, Maria Vilkuna, Riitta Korhonen, Vesa Koivisto, Tarja Riitta Heinonen ja Irja Alho 2004: Iso suomen kielioppi. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Verkkooversio, viitattu 1.11.2008. Saatavissa: <http://scripta.kotus.fi/visk>
 URN:ISBN:978-952-5446-35-7

- Wikia Inc. 2019. *Horizon Zero Dawn Wiki*. Saatavilla:
https://horizonzerodawn.fandom.com/wiki/Horizon_Zero_Dawn_Wiki [Luettu
14.10.2019.]
- Wolf, Mark J.P. 2014. Worlds. Teoksessa Wolf, J.P. & Bernard Perron. *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Hoboken: Taylor and Francis. 125–131.

Pelilähteet

Primääriset

Horizon Zero Dawn. Guerrilla Games 2017.

Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds -lisäosa. Guerrilla Games 2018.

Sekundääriset

Assassin's Creed -sarja. Ubisoft 2007–2018.

Batman: Arkham City. Rocksteady Studios 2011.

Elder Scrolls -sarja. Bethesda Softworks 1994–2019.

Fallout -sarja. Interplay Entertainment, Bethesda Game Studios 1997–2018.

Final Fantasy -sarja. Square Enix 1987–2016.

Flappy Bird. Gears Studio 2013.

God of War. SIE Santa Monica Studio 2018.

L.A. Noire. Team Bondi, Rockstar Games 2011.

Left 4 Dead -sarja. Valve Corporation 2008–2009.

League of Legends. Riot Games 2009.

Okami. Clover Studio 2006.

Overwatch. Blizzard Entertainment 2016.

Pac-Man. Namco 1980.

Plants vs. Zombies -sarja. PopCap Games 2009–2014.

Pong. Atari 1972.

Portal-sarja. Valve Corporation 2007–2011.

Super Mario -sarja. Nintendo 1985–2019.

The Sims -sarja. Electronic Arts 2000–2019.

Torin's Passage. Sierra Online 1995.

WWE 2K19. Yuke's, Visual Concepts, 2K Sports 2018.

DEUTSCHE KURZFASSUNG

Universität Tampere
Fakultät für Informationstechnologie und Kommunikationswissenschaften
Masterstudien Multilinguale Kommunikation und Translationswissenschaft
B-Arbeitssprache Deutsch

SAVIO, ESSI. Kreativität ohne Kontext? Übersetzung von Namen im Videospiel *Horizon Zero Dawn*.

Masterarbeit: 67 Seiten
Deutsche Kurzfassung: 16 Seiten
November 2019

1 Einleitung

Videospiele sind eine sehr beliebte Unterhaltungsform überall auf der Welt. Im Jahr 2018 haben sogar 76,1 % von 10–75-jährigen Finnen gelegentlich digitale Spiele gespielt und aktiv sogar 60,5 % (Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2018, 24). In demselben Jahr haben 42 % der deutschen Bevölkerung gelegentlich gespielt und aktiv 35 % (Puppe 2018). Videospiele bieten die Möglichkeit, sich von der Wirklichkeit zu trennen und in eine imaginäre Welt einzutauchen. Durch Videospiele kann man Menschen kennenlernen und Zeit zusammen verbringen.

Die Unterhaltungssoftware-Branche ist in den letzten Jahrzehnten bedeutend gewachsen, und natürlich hat auch der Bedarf von Übersetzungen in der Branche zugenommen. Trotzdem hat Wissenschaft kaum Interesse an dem Thema gezeigt. (Bernal-Merino 2008a, 57; O'Hagan & Mangiron 2013, 46.) Übersetzungsinstitute bieten nur selten auf Videospiele fokussierende Kurse an. Zum Beispiel gibt es an der Universität Tampere nur einen Einleitungskurs zu Lokalisierung, und Videospiele sind nur ein Thema von vielen in diesem Kurs.

In der Lokalisierung werden nicht nur sprachliche Elemente übersetzt. Das ganze Produkt soll umarbeitet werden, so dass es besser zu dem Zielverwender passt. Übersetzung ist eigentlich nur ein Teil des Lokalisierungsprozesses (Sin-wai 2013, 347). Andere Teilbereiche, die lokalisiert werden, sind technische, kulturelle, ökonomische und gesetzliche Aspekte (ebd. 349), und diese haben Einfluss darauf, wie viel und oft Kreativität in der Übersetzung verwendet werden kann.

Das Ziel dieser Masterarbeit ist, sowohl die Lücke zwischen Übersetzungswissenschaft und Spielwissenschaft zu verringern als auch neue, wertvolle Inhalt an die wenig erforschte Branche von Spielübersetzung zu liefern. An der Universität Tampere gibt es ein Masterprogramm zum Thema Game Studies, und manche Tamperaner Spieleforscher sind auch international bekannt. Trotzdem gibt es keine Zusammenarbeit zwischen den beiden Wissenschaftszweigen in Tampere, aber in dieser Masterarbeit wird versucht, sie einander näherzubringen.

In der Arbeit wird die Übersetzung von Namen in einem Videospiel betrachtet. In dieser Arbeit wird behauptet, dass Namen ein Teil der narrativen Elemente sind, also Faktoren, die das Narrativ des Spiels konstruieren. Als Forschungsmaterial wurde das Abenteuer-Rollenspiel *Horizon Zero Dawn* (HZD) ausgewählt. Es gehört zu den Lieblingsspielen der Autorin dieser Arbeit und hat ein sehr ausgeprägtes und vielseitiges Narrativ. Das Material besteht aus den originalen englischen Namen sowie aus den übersetzten finnischen und deutschen Namen und umfasst ca. 300 Stück. Die Methodologie der Analyse basiert sich auf früheren Forschungen. Die Übersetzungsstrategien von Ainiala et al. (2016, 261) sind Leihe oder Nicht-Übersetzen, Übersetzung, phonetische Adaptation und Ersetzung. Laut Leppihalme (1997, 7) kann der Name auch völlig entfernt werden oder mit einem Appellativ ersetzt werden. In der Analyse wurde betrachtet, welche der fünf Strategien (Leihe, Übersetzung, Adaptation, Ersetzung, Entfernung) im Forschungsmaterial erscheinen. Die Strategien werden im Kapitel 3 vorgestellt.

2 Videospiele und ihre Eigenschaften

Der Term *Videospiel* ist in dieser Arbeit wesentlich, aber was bedeutet er eigentlich? Der Term hat viele verschiedene Definitionen und auch Alternativen, die in diesem Kapitel vorgestellt werden. Dieses Kapitel erklärt auch, welche Eigenschaften Videospiele haben.

2.1 Definitionen und alternative Termini

Mangiron Hevia (2007) definiert Videospiele als „ein interaktiver Multimediatext, der Worte, Bilder und Ton verbindet, und das Hauptziel hat, zu unterhalten“. Diese Definition hat einen übersetzungswissenschaftlichen Ausblick, wenn sie die Vielfältigkeit vom Übersetzen wahrnimmt: Wort, Bild und Ton sollen in solcher Art und Weise übersetzen oder lokalisieren, dass sie eine harmonische Gesamtheit bilden, die sich wie das Original anfühlt. (Mangiron Hevia 2007, 307–

308.) Die Definition schließt jedoch ernste Spiele aus. Das Hauptziel der „Serious Games“ ist eigentlich nicht, den Spieler zu unterhalten, sondern geistig zu fordern oder zu Bewegung zu animieren. Andererseits spielt Unterhaltung auch in Serious Games eine wichtige Rolle, weil ihre Aufgabe ist, „unterhaltende Spiele nützlich zu machen“ (Kivinen 2008, I). Die Definition sollte betonen, dass Unterhaltung, obwohl relevant, nicht das Hauptziel aller Spiele ist.

Genau dieses Thema betrachtet die praxisnahe Definition von Bernal-Merino (2015): Ein Videospiel ist eine multimediale, interaktive Unterhaltungsform, die sich auf einer Computersoftware basiert, für einen oder mehrere Verwender bestimmt ist, entweder unterhaltungs- oder unterrichtungsorientiert ist, mit einem Peripheriegerät bedient und auf einem Bildschirm gezeigt wird. Das Thema des Spiels kann alles Mögliche sein. (Ebd. 18.) Heutzutage gibt es so viele verschiedene Videospiele, dass diese Definition wahrscheinlich die Beste ist, um die Vielfalt zu beschreiben. Jarva (2017, 6) merkt jedoch an, dass diese Definition Mobilspiele ausschließt, da kein Peripheriegerät verwendet wird, sondern mit dem Touchscreen bedient wird.

Alternative Termini für den Begriff sind zum Beispiel *elektronisches Spiel*, *digitales Spiel* und *Computerspiel*. Elektronisches Spiel ist einer der ältesten Ausdrücke und beschreibt alte Spielmaschinen am besten, die kein Bildschirmgerät verwenden – die Vorsilbe *Video* deutet auf den Bildschirm hin (Bernal-Merino 2015, 14). Digitales Spiel hat dieselbe Bedeutung wie Videospiel, wird aber seltener benutzt (ebd. 15). Manchmal werden Videospiele digitale Spiele genannt, um sie von Brett- und Kartenspielen zu unterscheiden (s. Kinnunen, Lilja & Mäyrä 2008). Digitales Spiel ist auch ein Oberbegriff für Videospiele (auf Konsole) und Computerspiele (auf Computer) (O’Hagan & Mangiron 2013, 63–65). In dieser Arbeit wird der Term *Videospiel* benutzt, denn er wird in den drei hier in dieser Arbeit herangezogenen Sprachen (Finnisch, Englisch, Deutsch) so verwendet.

2.2 Interaktivität, Immersion und Narrativ

Das Videospiel ist also eine multimediale, interaktive Unterhaltungssoftware. Multimedialität bedeutet, dass Videospiele viele verschiedene Zeichensysteme und Kommunikationsmittel verwenden: Bilder, Bewegtbild, Ton (Rede, Musik und Geräuscheffekte), geschriebener Text usw. Darüber hinaus werden drei Sinne simuliert: Sehen, Hören und Tasten. Interaktivität unterscheidet Videospiele von traditionelleren Unterhaltungsformen wie Literatur und Filme (Dovey & Kennedy

2006, 6). Obwohl auch das Schauen von Filmen in gewisser Hinsicht interaktiv ist, weil das Vorwissen und die aktive Interpretation das Erlebnis beeinflussen, wird die Interaktivität in Videospielen auf eine ganz neue Ebene angehoben. Die Interpretationen und Auswählen des Spielers beeinflussen die Spielwelt, Geschichte und dadurch auch das Erlebnis. Die Spielgeschichte geht nicht weiter, ohne dass der Spieler darin eingreift. (Ebd. 6–7.) Einige Spiele geben mehr Freiheit für die Entscheidungen und Fantasie des Spielers. In *The Sims* kann der Spieler Häuser bauen und Menschen führen genauso wie er will. Im Mobile-Spiel *Flappy Bird* dagegen tippt der Spieler einfach den Touchscreen, um einen Vogel fliegen zu lassen. Wenn der Spieler das nicht tut, endet das Spiel.

Das interaktive Spiel auch Einfluss auf den Spieler. Spiele sind zeitintensiv, können Laune, Benehmen und Gedanke verändern, und sie kommunizieren und unterrichten (Egenfeldt-Nielsen 2013, 30). Eine Art, die Wirkung abzumessen, ist die *Immersion*. Immersion bedeutet, dass der Spieler so versunken in der Spielwelt ist, dass er der richtigen Welt keine Beachtung schenkt. Er weiß, dass die Geschehnisse des Spiels nicht wahr sind, hält sie dennoch für realistisch und denkt nicht, dass er gerade ein Spiel spielt (Domsch 2013, 28).

Brown und Cairns (2004) teilen Immersion in drei Phasen ein: Engagement, Vertiefung und totale Immersion. In jeder Phase steckt der Spieler mehr Mühe ins Spiel und richtet weniger Aufmerksamkeit auf die reale Welt und seine Umgebung. Von Engagement bis totale Immersion gewinnen die Glaubwürdigkeit, Harmonie und Details der Spielwelt an Bedeutung. Je mehr der Spieler sich bemüht, desto tiefer in die Immersion sinkt er. (Ebd. 1298–1299.) Ermi & Mäyrä (2005, 5) dagegen teilen Immersion in drei qualitative Gattungen ein, die sie „SCI-Modelle“ nennen (*Sensory, Challenge, Imaginative*). Die sinnliche Immersion (*Sensory*) entsteht aus beeindruckenden audiovisuellen Faktoren und Technologie, die den Spieler umschließen und die wirkliche Umgebung unterdrücken. In der Herausforderung-basierten Immersion (*Challenge-based*) konzentriert sich der Spieler darauf, seine motorischen und intellektuellen Fähigkeiten zu verbessern, um das Spiel zu gewinnen. Die einfallsreiche Immersion (*Imaginative*) entsteht aus Elementen, die die Spielwelt konstruieren, wie Figuren, Umgebung und Handlung. (Ebd. 7–8.)

In der Spielforschung wird die Spielwelt *Narrativ* benannt. Egenfeldt-Nielsen et al. (ebd. 199) teilen die Narrative in drei Teilbereiche ein: fiktive Welt, Handlung und Aufnahme. Die fiktive Welt kann entweder realistisch oder fiktiv sein (ebd. 198). Simulationen wie Sportsspiele sind am

realistischsten, während Fantasie- oder Science-Fiction-Rollenspiele oft in einer imaginären Welt stattfinden. (Dietz 2006, 121–123.) Die fiktive Welt besteht aus ihrer Umgebung und Figuren (Egenfeldt-Nielsen et al. 2012, 199). Nebenfiguren oder NPCs (*Non-Playable Character*) können eine wichtige oder keine Rolle für die Handlung spielen (ebd. 203). Charakterdesign hat viel Einfluss auf Immersion. NPCs sollen individuell und unvergesslich sein, und darauf haben die Glaubwürdigkeit, das Aussehen, der Hintergrund und der Dialog der Figur Einfluss. (Domsch 2013, 43–44.) Im Zuge dieser Arbeit ist auch die Wichtigkeit von Namen nennenswert. Der Name gibt Information über den Namensträger und ist ein bedeutsamer Teil der Gesamtheit des Milieus. Mehr über Namen im Kapitel 3.

2.3 Videospielübersetzung und Lokalisierung

In der Spieleforschung ist kein Konsens gefunden, was Lokalisierung eigentlich bedeutet und ob Videospielübersetzung als Lokalisierung oder als Übersetzung bezeichnet werden sollte. Laut Esselink (2000, 1) ist Lokalisierung "das Übersetzen und die Adaptation eines Software- oder Webprodukts und umfasst sowohl die Applikation selbst als auch ihre Begleitmaterialien". Sin-wai (2013, 360) meint, dass der Unterschied zwischen Übersetzung und Lokalisierung im Timing liegt: ein erledigter Ausgangstext wird übersetzt, aber Lokalisierung findet schon während des Fertigungsprozesses des Produkts statt. Übersetzung und Lokalisierung sind jedoch nicht zwei verschiedene Dinge, sondern Übersetzung ist eine Phase im Lokalisierungsprozess. (Ebd. 347.)

In der Lokalisierung sollen fünf verschiedene Aspekte berücksichtigt werden: technische, sprachliche, kulturelle, ökonomische und legale Aspekte (Sin-wai 2013, 249). Ein Beispiel der technischen Aspekte findet sich in der chinesischen Onlinespielkultur. Viele Spieler in China rauchen und spielen gleichzeitig, und deswegen sollen Tastatur-basierte Spiele zu Maus-basierten adaptiert werden, bevor sie nach China exportiert werden. (O'Hagan & Mangiron 2013, 94). Bernal-Merino (2015) schlägt vor, dass der Term *Lokalisierung* verwendet werden sollte, um den ganzen Adaptationsprozess des Softwareprodukts zu beschreiben, und die Übersetzung der Texte, die sich in der Software finden, als *sprachliche Lokalisierung* bezeichnet werden sollte. (Ebd. 86–87.) In dieser Arbeit wird der ganze Prozess *Lokalisierung* und die sprachliche Lokalisierung *Übersetzung* genannt, um einen übersetzungswissenschaftlichen Ausblick zu wahren und um Verständnisprobleme zu vermeiden.

Da Adaptation eine wichtige Rolle in der Lokalisierung spielt, wird der Term *Transcreation* oft benutzt. Lokalisierung gewährleistet eine bemerkenswerte Menge an Freiheit für Übersetzern, weil das Ziel besteht, das Aussehen und den Eindruck des Originals beizubehalten, und *Transcreation* betont diese Freiheit (Mangiron & O'Hagan 2006, 11). Zum Beispiel ist in den Comics *Spider-Man India* die Hauptfigur ein Junge namens Pavitr Prabhakar aus Mumbai, anstelle von Peter Parker aus New York (Bernal-Merino 2015, 90). Bernal-Merino behauptet jedoch, dass der Term die Freiheit, die eine Übersetzung auf jeden Fall erfordert, unterschätzt (ebd. 90–91). *Transcreation* könnte als eine ganz neue Übersetzungsstrategie gehalten werden, die in verschiedenen Maßen übernommen werden kann. *Transcreation* kann riesige Produktionen wie *Spider-Man India* und auch kleineren Adaptationen bezeichnen. Der Term betont die Kreativität des Übersetzers und sollte nicht völlig verworfen werden.

Nach Ansicht von Übersetzern sind Videospiele besondere Ausgangstexte, denn sie bestehen aus vielen verschiedenen Textsorten und Medien wie Bild, Ton und Text, die in der Übersetzung berücksichtigt werden sollen. Verschiedene Ausgangstextsorten in Videospielen können folgendermaßen eingeteilt werden: Spieltext, Grafik, Ton, Bewegtbild und Druckschrift. (O'Hagan & Mangiron 2013, 122.) Fast nie erhält der Übersetzer das ganze Spiel, sondern nur eine Liste oder eine Tabelle völlig ohne Kontext (O'Hagan & Mangiron 2013, 119). Dies stellt eine große Herausforderung für den Übersetzungsprozess dar und die Kreativität des Übersetzers. Der Zieltext muss kulturell und sprachlich funktionieren, und sowohl die grafische als auch die auditive Seiten des Ausgangstextes sollen berücksichtigt werden (Bernal-Merino 2015, 65), und Immersion ist auch nicht zu vergessen: Das Spiel muss eine harmonische Gesamtheit formen, um das Immersionserlebnis zu ermöglichen. Die Übersetzungen auf dem Bildschirm werden von strengen Raumbegrenzungen abgegrenzt (ebd. 65–66). Wenn der Übersetzer den Kontext des Ausgangstextes nicht kennt, wird es schwierig, all diese Faktoren wahrzunehmen und eine kreative Übersetzung zu verfassen.

3 Namen und Übersetzung von Namen

3.1 Namen und ihre Eigenschaften

Es gibt zwei verschiedene Kategorien für Namen, Appellative und Eigennamen. Der Unterschied zwischen den Kategorien liegt in der Funktion: Laut Tieteen termipankki ist ein Appellativ ein

„Substantiv, der die Gattung oder Kategorie eines Dinges, eines Menschen, einer Stelle oder anderen Lebewesens bezeichnet“ (Tieteen termipankki, s.v. *yleisnimi*), und Eigennamen ein „Substantiv, das ein Individuum identifiziert oder benennt, um es von anderen gleichartigen Individuen zu unterscheiden“ (Tieteen termipankki, s.v. *erisnimi*). Appellative beschreiben also Dinge, während Eigennamen Dinge voneinander unterscheiden.

Manche Eigennamen haben jedoch appellativartige Eigenschaften. Zum Beispiel kann ein weiser Mensch als *Einstein* genannt werden, wobei *Einstein* ein Appellativ ist (Ainiala et al. 2016, 15–16). Im Forschungsmaterial dieser Arbeit gibt es manche Namen, die sowohl als Appellative als auch als Eigennamen betrachtet werden könnten, zum Beispiel Waffennamen. Da sie eine identifizierende Funktion haben, werden sie als Eigennamen behandelt.

In Fiktion können Namen verschiedene Herkünfte und Funktionen haben. Sie können auf wirkliche oder fiktive Namensträger referieren, sich in wirklichen Nomenklaturen finden oder völlig erfunden sein (Ainiala et al. 2016, 257), semantischen Inhalt haben oder keine sprachliche Bedeutung haben (Bertills 2003, 45). Auch in Spielwelten können solche Namen gefunden werden: In *WWE 2K19* sind die Figuren auf wirklichen Ringern basiert und haben ihre wirkliche Namen. In *Super Mario* sind alle Figuren fiktiv und die meisten tragen auch erfundene Namen. Die Funktion eines Namens ist immer, etwas über den Namensträger zu berichten. Laut Ainiala et al. (2016) gibt es sogar 11 verschiedene Funktionen von Namen oder Gründe für Benennung, wie die lokalisierende (stellt den Namensträger in einem spezifischen Zeitpunkt oder Standort), affektive (rührt Gefühle auf) und humoristische Funktion (unterhält mit sprachlichen Scherzen) (ebd. 260–261).

3.2 Übersetzung von Namen

Laut Ainiala et al. (2016) können fiktive Namen mit einer oder mehreren von insgesamt vier Übersetzungsstrategien übersetzt werden: Leihe, Übersetzen, phonetische Adaptation oder Ersetzen. Eine Leihe bedeutet, dass der Name unübersetzt und unverändert in den Zieltext überführt wird. Eine Übersetzung ist eine zielsprachige Erläuterung des Übersetzers. In einer phonetischen Adaptation wird die Lautform des Originalnamens in solcher Art und Weise verändert, dass der Name besser zu der Zielsprache passt. Eine Ersetzung ist einfach eine Ersetzung des Originalnamens mit einem zielsprachigen Namen. (Ebd. 261.) Leppihalme (1997) behauptet,

dass bei der Leihe, die Leppihalme Behalten nennt, erklärende Bestimmungen hinzugefügt werden können. In einer Entfernung kann der Name völlig weggelassen werden oder mit einem Appellativ ersetzt werden. (Ebd. 7). Zusammenfassend sind hier fünf verschiedene Übersetzungsstrategien zu sehen: Leihe, Übersetzen, Adaptation, Ersetzen und Entfernen.

Bei authentischen Namen ist die Leihe die häufigste Übersetzungsstrategie. Realistische, nicht-authentische Namen können auch unübersetzt bleiben, wenn die Funktion des Namens ist, die Nationalität oder Gesellschaftsklasse des Referenten zu bezeichnen. In einem Roman, der sich in Schottland abspielt, schottische Namen nur natürlich. (Ainiala et al. 2016, 262–263.) Das Nicht-Übersetzen kann jedoch dazu führen, dass die Information, die der Name trägt, nicht in den Zieltext übertragen wird. Der Übersetzer soll überlegen, ob Authentizität und Loyalität wichtiger als Verständlichkeit sind und ob die Information auf andere Art und Weise übertragen werden kann. (Cummins 2005). Die Leihe gibt den Namen automatisch eine lokalisierende Funktion, und wenn dies dem Referenten widerspricht, sind die andere Übersetzungsstrategien empfehlenswerter.

Wenn der Name semantisch durchsichtig ist und die Verständlichkeit seines Sinngehalts relevant für die Auslegung des Werkes ist, ist eine Übersetzung zu empfehlen. Solche Namen sind oft erfunden, wie *Pippi Långstrump*. Wenn die phonetische Form einer semantisch undurchsichtigen Name spezifische Assoziationen mit dem Leser aufweckt, kann der Übersetzer die phonetische Adaptation oder das Ersetzen als Strategie auswählen. (Ainiala et al. 2016, 262–263.) Dies zeigt, dass das Ziel einer Leihe ist, zu *verfremden*: die fremden Namen bieten den Zielesern ein exotisches Erlebnis. Die Adaptation, das Ersetzen und Entfernen dagegen versuchen, *einzubürgern*: das Werk wird vertrauter, wenn der Zieleser die Namen für üblich oder bekannt hält. (Über die verfremdende und einbürgernde Übersetzungsstrategien s. Venuti 1995.)

Laut O'Hagan und Mangiron (2013) werden die Namen in Videospielen meistens ersetzt, also der ausgangssprachige Name wird mit einer Verweisung der Zielkultur ersetzt (ebd. 176). Zum Beispiel wurde in *Final Fantasy X* der Name eines Konzerts 雷平原ライブ (*Live Concert in the Thunder Plains*) ins Englische mit *Yunapalooza* ersetzt. Yunapalooza ist eine spielerische Zusammenstellung der Namen einer Spielfigur *Yuna* und eines amerikanischen Musikfestivals *Lollapalooza*. Der zielsprachige Name hat keinen kulturellen Verweis oder humoristischen Inhalt, aber die Übersetzer wollten diese Elemente in den Zieltext einfügen, um das Spiel den Spielern

näherzubringen. (Mangiron & O'Hagan 2006.) In dem gleichen Spiel bekam das Schwert *Kachofugetsu* (*Blume, Vogel, Wind, Mond*; figurativ *die Schönheit der Natur*) den neuen englischen Namen *Painkiller*, weil eine wörtliche Übersetzung viel zu lang gewesen wäre. Der neue Name hat einen ganz anderen semantischen Inhalt als das Original, aber beschrieb die Eigenschaften des Schwerts. (O'Hagan & Mangiron 2013, 160). Im Kontext von Videospielen kann ein ersetzender Name also andere Eigenschaften und Funktionen als der Originalname haben. Eine Ersetzung verlangt auch mehr Kreativität und Raum für Freiheit als eine wörtliche Übersetzung.

4 Forschungsmaterial und Methode

In diesem Kapitel wird das Videospiel, das als Forschungsmaterial fungiert, vorgestellt. Auch die Ziele der Arbeit und die verwendeten Forschungsmethoden werden erläutert.

4.1 *Horizon Zero Dawn*

Das Forschungsmaterial basiert sich auf dem Abenteuer/Action-Rollenspiel *Horizon Zero Dawn* (ab hier: HZD), das im Jahr 2017 von dem niederländischen Spielentwickler Guerrilla Games in Zusammenarbeit mit Sony Interactive Entertainment herausgegeben wurde. In 2018 wurde auch ein DLC oder Zusatzspiel *Frozen Wilds* veröffentlicht. HZD wurde von den Teams der europäischen Lokalisierungsabteilung von Sony (Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios QA Europe Localisation QA) lokalisiert.

Im Spiel führt der Spieler eine junge Frau namens Aloy, die das Schicksal ihrer unbekannten Mutter aufzudecken versucht. Gleichzeitig wird Aloy zu Pfand in einem Krieg, der von einer künstlichen Intelligenz namens Hades begonnen wurde. Aloy muss Roboter jagen und bezähmen, Menschen kennenlernen und töten und uralte Geheimnisse aufdecken. HZD findet in Utah und Colorado in den zukünftigen USA statt. Die Spielewelt ist für Forschung besonders fruchtbar, weil ihr Milieu sich an verschiedenen Zeiträumen und verschiedenen Kulturen in einer großen geografischen Region ausdehnt. HZD hat viel Lob für seine vielfältige, detaillierte Narrativ erhalten (s. z.B. O'Brien 2017; Hämäläinen 2017). Das sorgfältig konstruierte Narrativ ist der Hauptgrund dafür, dass das Spiel als Forschungsmaterial ausgewählt wurde.

4.1 Ziel und Forschungsmethode

Das Hauptziel dieser Arbeit ist, Übersetzungen von Namen im Videospielkontext zu erforschen. Die Arbeit hat zwei Forschungsfragen:

1. Was für Übersetzungsstrategien sind bei Namensübersetzung verwendet worden?
2. Ist Kreativität in Übersetzungen, die die ersetzende Strategie aufweist, zu bemerken?

Die Strategien stammen aus früherer Forschung, Ainiala ym. (2016) und Leppihalme (1997). Sie sind eine Mischung der beiden und lauten folgendermaßen: Leihe, Übersetzung, phonetische Adaptation, Ersetzung und Entfernung. In der Leihe bleibt der Name unübersetzt und unverändert. In diesem Kontext ist die Übersetzung eine wörtliche, direkte Übersetzung. Die phonetische Adaptation verändert die phonetische Form des Namens, um in der Zielsprache besser zu passen. Die Ersetzung bedeutet, dass der zielsprachige Name anderen semantischen Inhalt hat als das Original. Eine Entfernung bedeutet, dass der Name völlig entfernt wird. Die Hypothese der Arbeit lautet, dass die wörtliche Übersetzung und Ersetzung die häufigsten und die Adaptation und Entfernung die seltensten Strategien sind.

Am Anfang der Forschung wurde HZD durchgespielt und jeder Name im Spiel (etwa 300 Stück) gesucht. Als Hilfe wurde auch die Webseite *Horizon Zero Dawn Wiki* herangezogen (Wikia Inc. 2019). Die Namen wurden kategorisiert und in Tabellen zusammengestellt: Personennamen, Ortsnamen, Maschinennamen, Waffennamen, Kleidernamen und kulturelle Namen wie Namen von Stämmen und religiöse Namen. Die Namen wurden durchgesehen und die Übersetzungsstrategien davon identifiziert. Wenn die Strategie ersetzend zu sein schien, wurden die verschiedene semantische Inhalte des ausgangssprachigen und des zielsprachigen Namens verglichen und die möglichen Gründe für die Strategiewahl analysiert. Dadurch wurde versucht, die Forschungsfrage über Kreativität zu beantworten.

5 Kreativität und Loyalität in Übersetzungen von HZD

In diesem Kapitel werden die Analyse und jede Namenkategorie nacheinander untersucht: Personennamen, Ortsnamen, Roboternamen oder Maschinennamen, Waffennamen und Kleidernamen und kulturelle Namen. Bei diesen Namen wurden ihre Übersetzungsstrategien identifiziert. Die übersetzten Namen wurden qualitativ im Verhältnis zum Ausgangstext analysiert,

mit Betonung auf die Namen, die mit der ersetzenden Strategie übersetzt wurden. Wenn nötig, wird ein Kontext mit einem Bild aufgestellt.

5.1 Personennamen

Die meisten Personennamen hatten keinen semantischen Inhalt, d.h., sie waren semantisch undurchsichtig. Sie wurden in den beiden Zieltexten geliehen und nicht übersetzt. Solche Namen waren zum Beispiel *Aloy*, *Erend*, *Ourea* und *Varl*. Viele Personennamen hören sich exotisch und fremd für die Spieler der Originalversion an, wie *Jiran* oder *Nasadi*. Deswegen ist die Leihe eine natürliche Wahl aus den Übersetzungsstrategien; Die verfremdende Funktion der Namen wirkt so auch im Zieltext.

Manche Personennamen waren aber semantisch durchsichtig. Eine mysteriöse, geheimnisvolle Figur hieß *Sylens* (vgl. *silence*), und sein Name wurde auch nicht verändert. Die Spieler der Zielversionen erhalten daher die Information von seinem beschreibenden Namen nicht. Einige Namen, die ebenso geliehen wurden, enthielten semantischen Inhalt in den Zielsprachen, aber nicht in der Ausgangssprache. Zum Beispiel *Rost* und *Laulai* (vgl. *laulaa* ‚singen‘) können in den Zielsprachen verschiedene Assoziationen wecken als in der Ausgangssprache.

5.2 Ortsnamen

Häufige Funktionen für Ortsnamen sind, den Ort zu beschreiben oder zu lokalisieren. Alle Namen wurden entweder wörtlich übersetzt, ersetzt oder mit einer Mischung von den zwei Strategien übersetzt. Dadurch wurden die Funktionen mehr oder weniger in den Zieltext übertragen, und somit die Rahmen für Immersion sind auch ähnlich. Zum Beispiel wurden die Namen *Daytower* und *Mother's Crown* wörtlich als *Päivätorni – Tagturm* und *Äidin kruunu – Mutterkrone* übersetzt.

Ein Beispiel von Ersetzung sind die beide Übersetzungen vom Namen des Banditenlagers *Stone Yield*. Auf Finnisch heißt das Lager *Kivipelto*; der semantische Inhalt wurde ein wenig verändert, denn eine wörtliche Übersetzung wäre *Kivisato*, obwohl die Bedeutung von *pelto* nicht bedeutsam anders ist. Die deutsche Übersetzung lautet *Steinfall*, die auf das Aussehen der Stelle verweisen kann: Das Gelände formt sich aus mehreren steinigen Ebenen, die einer steilen Treppe oder einem Wasserfall ähnelt (Bild 1). In diesem Fall scheint es, dass es dem Übersetzer bewusst war, wie die Stelle aussieht, und sich für eine entsprechende Übersetzung entschieden hat.



Bild 1. Stone Yield – Kivipelto – Steinfall (© Guerrilla Games)

Manche Namen wurden mit einem poetischen Ausblick kreativ übersetzt. Der Turm *Dawn's Sentinel* heißt auf Finnisch *Vankkumaton vahti* und auf Deutsch *Dämmerwächter*. Die beiden Übersetzungen haben Reimelemente, die der originale Name nicht enthält. Der semantische Inhalt des Originals wurde im Übersetzungsprozess nicht nennenswert verändert. Ein Detail, das das Spielerlebnis beeinflussen könnte, ist, dass der Name *Wächter* schon in einem anderen Kontext im Spiel verwendet wurde. Wächter sind auch Roboter, die nichts zu tun haben mit diesem Turm. Der Name *Dämmerwächter* kann möglicherweise falsche Assoziationen bei den deutschsprachigen Spielern wecken.

5.2 Maschinennamen

Die Roboter, auch Maschinen genannt, haben erfundene, beschreibende Namen, die Appellativen ähneln und das Aussehen (*Longleg*) oder Handeln (*Rockbreaker*) der Namensträger beschreiben. Fast jeder Name wurde wörtlich übersetzt, wie *Longleg* – *Pitkäjalka* – *Langbein* und *Rockbreaker* – *Kivenmurskaaja* – *Steinbrecher*. Das einzige Beispiel, wo die phonetische Adaptation als Übersetzungsstrategie gewählt wurde, findet sich in der finnischen Übersetzung des Namens *Behemoth*, der auf Finnisch *Behemot* lautet. Manche Namen wurden kreativ ins Finnische übersetzt, aber nicht genau ersetzt, d.h., der semantische Inhalt des Originals wurde nicht großartig verändert. Die Maschine *Snapmaw* heißt *Loukkuleuka* und *Deathbringer* heißt *Turmantuojja*. Die Übersetzungen sind nicht völlig wörtlich und haben beide eine Alliteration, die Originale jedoch

nicht. Die deutsche ersetzende Übersetzung von *Shell-Walker*, *Panzerwanderer*, hat auch wohl poetische Eigenschaften.

In dem Namen der Maschine *Glinthawk*, die wie eine Elster glänzende Dinge mag, sind beide Übersetzungen ersetzend: *Varishaukka* und *Grauhabicht*. Die beide Übersetzungen haben kein Verweis auf Glitzer (*glint*), und auch die Art des Vogels wurde verändert. *Varishaukka* (‚Krähefalke‘) klingt wie *varpushaukka* (‚Sperber‘), weswegen der Name poetische Elemente in sich hat. In der deutschen Übersetzung wurde Glitzer ins Graue verändert, also wurde der semantische Inhalt völlig verändert. *Grauhabicht* beinhaltet auch kein sprachliches Spiel.

In manchen Übersetzungen zieht die deutsche Version Vorteile aus der näheren sprachlichen Verwandtschaft mit der Ausgangssprache als die finnische. *Fireclaw* und *Frostclaw* teilen eine Alliteration, die zeigt, dass die Maschinen gleichartig sind. Auf Deutsch wurden die Namen wörtlich übersetzt, und dennoch wurde die Alliteration aufrechterhalten: *Feuerklaue* und *Frostklaue*. Um dasselbe sprachliche Spiel in der finnischen Version zu übertragen, wäre Kreativität nötig, aber auch der finnische Übersetzer hat eine wörtliche Übersetzung als Strategie ausgewählt: *Tulikynsi* und *Jääkynsi*.

5.4 Namen von Waffen und Kleidungen

Die Namen von Waffen und Kleidungen haben oft mehrere Teile, die die Funktionen der Dinge bezeichnen. Einige Teile (Bestimmungen) wurden in mehr als nur einem Name verwendet (*Shadow War Bow*, *Shadow Hunter Bow*, *Shadow Sharpshot Bow*), weswegen sie in dieser Arbeit als Einzelne analysiert wurden.

Fast alle Namen wurden wörtlich übersetzt, möglicherweise um ihre beschreibenden Funktionen zu reproduzieren. Zum Beispiel *Sling* wurde als *Linko* – *Schleuder* übersetzt. In manchen Namen zeigt die wörtliche Übersetzung jedoch nicht alle Nuancen des Originals; Im Kleidungsname *Carja Blazon* steckt ein sprachliches Spiel, denn *blazon* ‚Wappen‘ bedeutet aber auch auf *blaze* oder ‚Brand‘, verweisen kann. In der finnischen wörtlichen Übersetzung *Carjavaakuna* wurde das Sprachspiel vernachlässigt, aber in der deutschen Übersetzung wurde es mit einer erklärenden Beifügung näher beschrieben: *Carja-Feuerwappen*.

Die Ebene einer Waffe oder Kleidung kann mit verschiedenen Bestimmungen bezeichnet werden. Einige Bestimmungen wurden in beiden Sprachen relativ merkwürdig mit der ersetzenden Strategie übersetzt. Tabelle 1 zeigt, dass verschiedenen Bestimmungen mit gleichen Übersetzungen ersetzt wurden: *Kokenut/Kokeneiden* (,erfahren‘) und *Profi* wurde mehrmals verwendet, um verschiedene Ebenen (*Heavy*, *Shadow*, *Adept*) zu bezeichnen. Dies kann das Spielerlebnis direkt beeinflussen, wenn der Spieler herausfinden muss, warum zwei verschiedene Dinge den gleichen Namen haben.

Tabelle 1. Gleichen Übersetzungen von verschiedenen Bestimmungen

Heavy	Kokenut	Profi-
Shadow	Kokeneiden	Profi-
Adept	Kokeneiden	Profi-

5.5 Andere Namen

Andere Namen sind Namen von Stämmen und Technologien, religiöse und kulturelle Namen (wie Namen von Kriegen). Stämme haben semantisch undurchsichtige Namen wie *Carja* und *Banuk*, und Technologienamen wurden an wirkliche Mythologie angelehnt. Sie wurden unverändert in den Zieltext übertragen, auch wenn eine phonetische Adaptation möglich wäre. Zum Beispiel wird der Name des griechischen Gottes *Hephaestus* üblicherweise auf Finnisch als *Hefaistos* und auf Deutsch als *Hephaistos* geschrieben, aber in HZD wurde die originelle englische Schreibweise verwendet.

Die meisten Namen mit semantischem Inhalt wurden wörtlich übersetzt, wie zum Beispiel *Seeker* – *Etsijä* – *Sucher*. Der Name der Göttin *All-Mother* jedoch erhielt eine äußerst bemerkenswerte und kreative finnische Übersetzung, *Kaik’Äiti*. Der Apostroph wird in alter finnischer Lyrik verwendet (Kielitoimiston ohjepankki, s.v. *Heittomerkki*) und gibt dem Namen eine poetische und mysteriöse Stimmung. In der finnischen Version sind etwa mehr Instanzen der Ersetzungsstrategie zu finden, obwohl manche auch in den deutschsprachigen Namen stecken. Zum Beispiel wurden der Titel *Matriarch* und *Highmatriarch* als *Stammutter* und *Erzmutter* übersetzt, anstatt der wörtlichen Übersetzungen *Matriarchin* und *Obermatriarchin*.

6 Schlussfolgerungen und Ausblick

Das Ziel dieser Arbeit war es, zu untersuchen, wie Namen in dem Spiel *Horizon Zero Dawn* übersetzt wurden waren. Das Forschungsmaterial bestand aus etwa 300 Namen. Die Hypothese lautete, dass die Häufigkeitsordnung der Übersetzungsstrategien folgendermaßen wäre: Leihe, wörtliche Übersetzung, Ersetzung, Adaptation und Entfernung. Nur semantisch undurchsichtige Namen, die den Großteil des Materials formten, wurden gelehnt. Wörtliche Übersetzung war die zweithäufigste Strategie, und sie wurde manchmal zusammen mit Ersetzung verwendet. Im Material gab es nur eine Instanz der Adaptationsstrategie und keine der Entfernungsstrategie. Somit wurde die Hypothese bestätigt.

Semantisch undurchsichtige Namen wurden immer gelehnt, auch wenn sie in den Zielsprachen eine alternative Schreibweise (*Hephaestus*, *Hefaistos*, *Hephaistos*) oder semantischen Inhalt (*Rost*, *Laulai*) hatten. Die beiden Sprachversionen waren damit folgerichtig, und dies kann zum einen die Zielspieler von der Spielwelt distanzieren und zum anderen näherbringen, wenn manche Namen fremd und manche bekannt sind.

Auch Kreativität wurde in den Namen, die mit der Ersetzungsstrategie übersetzt worden waren, gesucht. In den meisten Beispielen schien es, dass diese Strategie ausgewählt wurde, um sprachliche Spielereien in die Namen zu stecken. Zum Beispiel die Maschinen *Snapmaw* und *Deathbringer* wurden ins Finnische als *Loukkuleuka* und *Turmantuoja* übersetzt. Obwohl die Originale keine sprachlichen Spiele enthalten, haben die Übersetzungen Alliterationen. Die Göttin *All-Mother* heißt *Kaik'äiti* in der finnischen Version, und in diesem Namen ist ein besonders poetisches Element zu finden: der Apostroph.

Manche ersetzten Namen enthalten kein sprachliches Spiel, und es ist schwierig zu analysieren, warum sie ersetzt und nicht übersetzt wurden. Die Maschine *Glinthawk* heißt auf Deutsch *Grauhabicht* und das Lager *Stone Yield Steinfall*. Die beiden Namen sind doch beschreibend, aber der Grund für die Strategiewahl konnte nicht in Rahmen dieser Arbeit erschlossen werden.

Übersetzungen haben Einfluss auf das Immersionserlebnis, welche das Spiel konstruiert. Es wird erfordert, dass die Spielwelt eine harmonische und glaubwürdige Gesamtheit bildet (Brown & Cairns 2005, 1299). Da die übersetzten Namen meistens die Funktionen der Originale erfüllen, haben sie wahrscheinlich auch eine positive Wirkung auf Immersion. Auch die sprachlich kreativen Ersetzungen können Immersion helfen, weil solche Namen üblich im Fantasiegenre sind.

Übersetzungsfehler dagegen können interaktive Immersion verhindern; die erklärenden Bestimmungen von Waffen und Kleidungen *Heavy*, *Shadow* und *Adept* wurden alle mit den gleichen Worten ersetzend übersetzt: *kokenut* oder *kokeneiden* und *Profi*. Wenn der Spieler herausfinden muss, warum zwei verschiedene Dinge den gleichen Namen haben, kann das Immersionserlebnis gebrochen werden.

Zwischenziele dieser Arbeit waren, die Lücke zwischen Übersetzungswissenschaft und Game Studies zu verringern und neue Inhalt an die wenig erforschten Branche von Spieleübersetzung zu liefern. An der Universität Tampere wurden bis jetzt nur wenige multidisziplinäre Masterarbeiten zum Thema Spielelokalisierung geschrieben, und hoffentlich kann diese Arbeit eine Art Auslöser für zukünftigen Studien und Zusammenarbeit zwischen den Wissenschaftszweigen werden. Da diese Arbeit nur ein Thema in Spielelokalisierung abhandelt, gibt es reichlich Raum für zukünftige Forschung. Ein Großteil der Spielelokalisierungsforschung bevorzugt Nordamerika oder Japan, und das kleine Marktgebiet von Finnland ist noch zu untersuchen. Finnische Spielübersetzer oder Spieleentwickler könnten dazu interviewt werden. Darüber hinaus sind Namen nur ein Teil des Narrativ, und es wäre sehr hilfreich, auch andere Faktoren zu untersuchen. Der Gewinn eines Videospiele könnte sogar verdoppelt werden, wenn es lokalisiert wird (Melnick & Kirin 2008, 19), weswegen es äußerst vorteilhaft ist, das Thema weiter zu untersuchen.